
電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
136
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$17・馬來西亞 RM$8
新加坡 S$5・美國 USD$6
加拿大 CAD$8・澳洲 AUD$9
2000/
AUGUST
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
勁碟MegaDisc…
英雄傳說V
海之檻歌、
三國風雲2、
戰略高手
MDK2…等
11款試玩/展示強打！
遊戲極品堂
一最新作深入介紹！
平妖傳
仙狐奇緣
攻略白皮書
閻王令
創世啓示錄
祕技補給站
閻王令學全所有法術
小魔女帕妃睡三小時保健康
笑傲江湖九連擊密招
三國志七謀反竄位 更改國號
明星志願2000全面提高屬性
夢幻水族箱養出美人魚
幕府將軍提升建築能力
本期超值附贈…
縱橫天地烽火三國
封面物語
三國英豪皆上網－
網路三國
特別報導
美國2000年E3展
深入專訪(下)
－數十款未來勁作介紹！
直抵香江情義武俠世界
ISSN 1605-2722
08
9 771605 272000
封面設計／蘇執斐

# 中華英雄

我的剑将殺盡天下不義之人！

誓柱不負英雄之名！

香港武俠漫畫不滅的神話，馬榮成風雲系列漫畫鼻祖。

**非看非玩不可的經典遊戲！**

傲氣俠骨的華英雄奇遇連連，
從無名小子蛻變成武學宗師！
奈何命犯天煞孤星，
親朋摯愛注定將一一離他遠去！
面對金太保、黑龍司令無情的進逼，
英雄將如何面對？
與無敵的生死約戰又將如何了斷？

# 神情高手

喜、怒、哀、樂各式神情唯妙唯肖，充份掌握劇情轉折，讓你深深跌入遊戲中。

無影門、黑龍會、羅修門高手盡出，步步進逼；醉癲、劍聖、日月門神等隱世高手一一現身！

# 武功舞台

五極神功、霸腿、無量神掌、四象邪功各式絕學爆烈出擊，即將襲捲異域之地！

從中土轉戰至美國唐人街，龜島、自由女神像、洞月潭，各處奇景盡現眼前，突破傳統場景！

## 絕世神兵一赤劍

一把赤紅的劍背後有什麼樣的故事？
持劍者是過著舔血江湖的亡命生活，
還是靠它叱吒江湖，萬人擁戴呢？
劍在你手時，你會幹出什麼樣轟轟烈烈的事蹟？

## 英雄雙霸計畫

中華英雄推出雙霸計畫，
讓你同時霸佔天羅傘，
及精美CD收藏包，

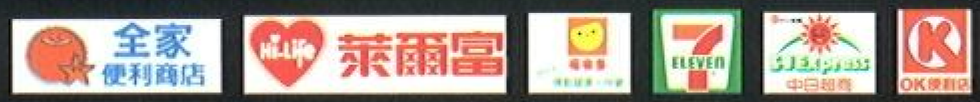
首批才有，只送不賣！



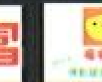
研發製作 亞博克電腦 ACE BROCK COMPUTER

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司















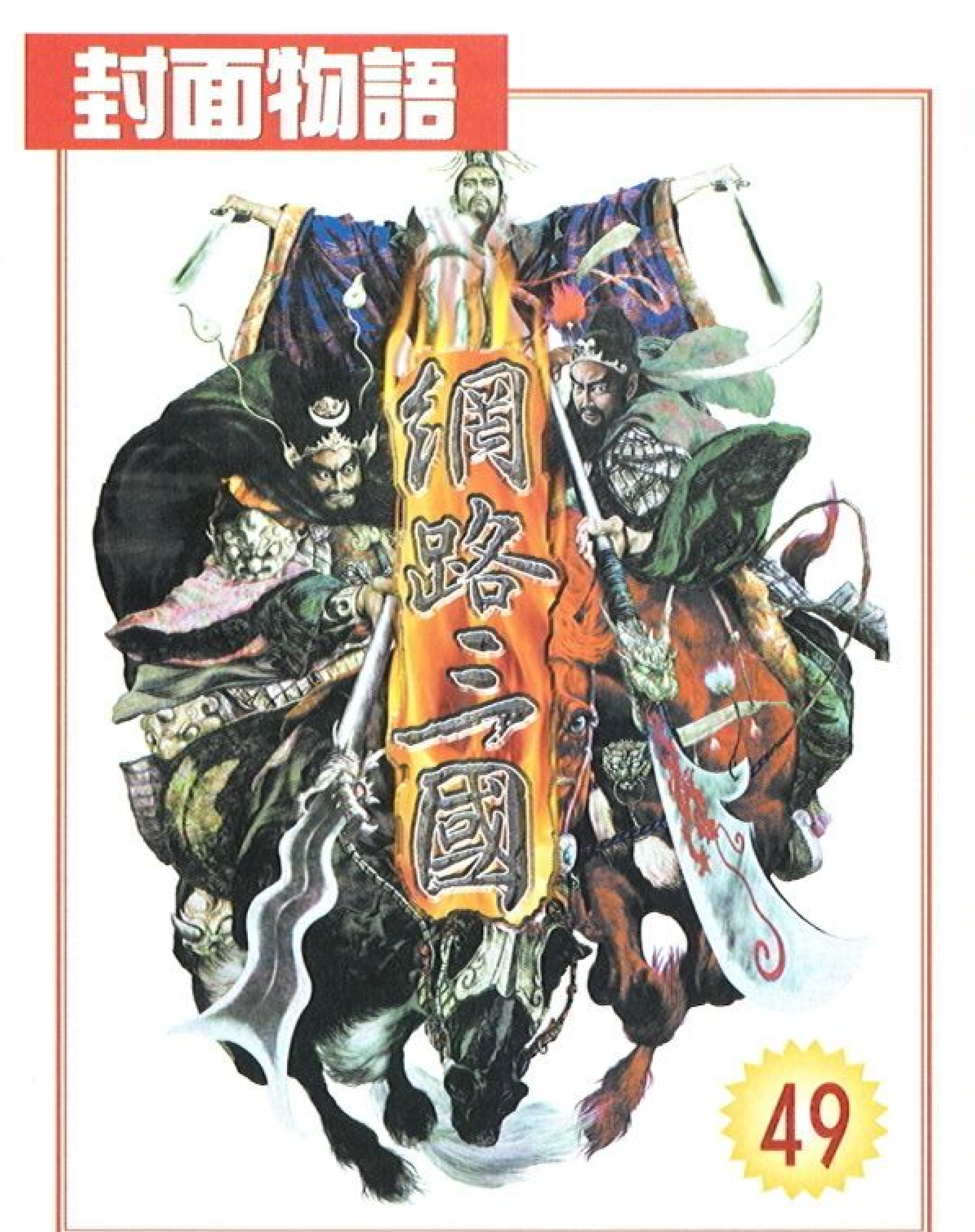




2000 / AUGUST
國際中文版

# CONTENTS

## 封面物語




## 遊戲極品堂






## 勁GAME紅不讓

# 特別報導












# 其它專欄



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/







發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

## 編輯部　EDITORIAL

| 職稱 | 姓名 | 英文 | E-mail |
|---|---|---|---|
| 總編輯 | 李俊賢 | Herbert Lee, Editor-in-Chief | chief@swm.com.tw |
| 總編助理 | 李麗月 | Lyllian Lee, Secretary | secretary@swm.com.tw |
| 主編 | 李永治 | Dragon Lee, Managing Editor | dragon@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 范家珍 | Serena Fan, Editor | serena@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 鄭宗孟 | Cheng Tsung, Assistant Editor | editor@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 葉士豪 | Leaflet Yeh, Editor | |
| 技術主編 | 歐宗廷 | Richard Oo, Technical Editor | smwcd3@swm.com.tw |
| 網頁編輯 | 郭順能 | A-Bo Kuo, Homepage Editor | webmaster@swm.com.tw |
| 美術主編 | 郭美玲 | May Ling Kuo, Art Director | art@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 葉秀娟 | Bany Yeh, Art Editor | bany@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 呂淑瑛 | Clare Lu, Art Editor | apple@swm.com.tw |
| 美術助理 | 伍美蓉 | Irene Wu, Assistant Art Editor | gini@swm.com.tw |
| 駐美編輯 | 莊振宇 | Allen Chuang, Feature Editor | webmaster@soft-world.com |
| 採訪主編 | 葛文怡 | Sharon Ko, Managing Editor | Sharon@cml.hinet.net |
| 採訪編輯 | 張　鈞 | Edwin Chang, Editor | edwin@swm.com.tw |
| 駐港編輯 | 陳志明 | Ming Chan, Editor | ultraman@email.gcn.net.tw |
| 駐日編輯 | 李靜芳 | Jessica Lee | |

## 廣告部　ADVERTISING

| 職稱 | 姓名 | 英文 | E-mail |
|---|---|---|---|
| (高雄) 廣告主任 | 曾玉琴 | Lisa Tseng, Advertising Supervisor | advertise@swm.com.tw |
| 業務助理 | 穆雪芬 | kelly Mu, Advertising Secretary | kelly@swm.com.tw |
| (台北) 廣告企劃 | 陳宜臻 | Michelle Chen, Advertising Secretary | jany@swm.com.tw |

高雄/廣告專線　07-8151063　台北/廣告專線　02-27889229

## 特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌
特約封面設計　蘇執斐

## 出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　傳真：886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

## 支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寶瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

## 海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香　港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美　國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳　洲 Australia　TEL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星　馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan





◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。



平妖傳
The Legend of Sealed Book
地獄不空！
誓不成佛！
海豚蜂工作室
SOFT WORLD
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

# 唵嘛呢叭咪吽 與群魔共舞吧！

## 劇情



天狐聖姑姑一開始就找主角皇太子的麻煩！

造型奇異的魔物不見得全都是壞蛋哦！

這是皇太子與小狐仙胡永兒"愛的初邂逅"！

白眉老和尚的出現對劇情有何重大的意義呢？

## 戰場





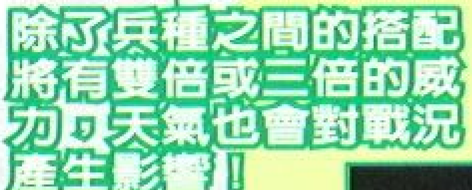
棋盤式戰場，完全圖形指令，並有詳細之人物資料與說明！



卡片的運用將使己方更有籌碼和敵人周旋，還可能使戰情逆轉哦！



除了兵種之間的搭配將有雙倍或三倍的威力，天氣也會對戰況產生影響！







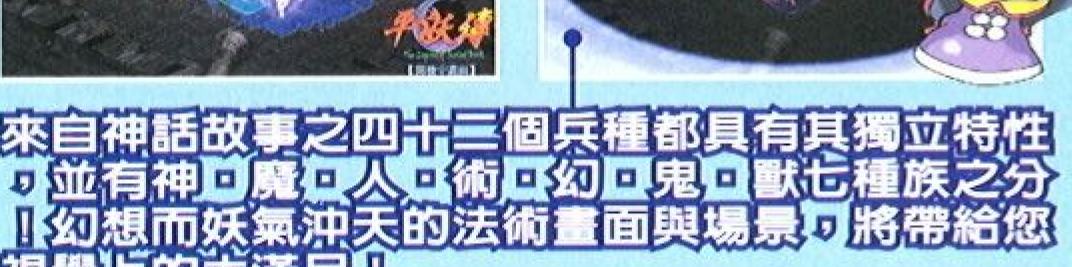


玩家可以透過連線對戰功能，與遠方的朋友或死對頭即時上線鬥智！

## 法術







來自神話故事之四十二個兵種都具有其獨立特性，並有神、魔、人、術、幻、鬼、獸七種族之分！幻想而妖氣沖天的法術畫面與場景，將帶給您視覺上的大滿足！



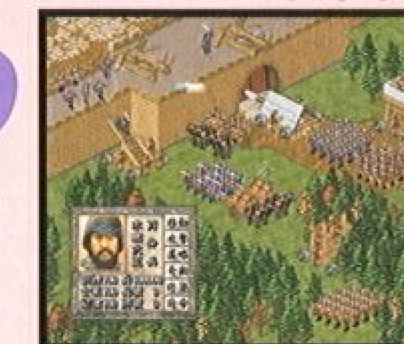

統計日期：6月01日～6月30日
資料來源：參與經銷商

## 1 石器時代ON-LINE

●上回 3　**3814**

華義國際　／線上角色扮演

## 2 三國演義參



●上回 1　**3279**

智冠科技　／策略

## 3 守護者之劍2伊格麗亞之章



●上回 2　**2815**

台灣TGL　／角色扮演

| 名次 | 遊戲名稱 | 上回 | 數量 | 公司／類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 大蕃薯遊戲網戰 | 上回6 | 2731 | 鉅崴科技／益智 |
| 5 | 新絕代雙驕 | 上回5 | 2392 | 宇峻科技／角色扮演 |
| 6 | 笑傲江湖之日月神教 | 新登場 | 2359 | 第三波／角色扮演 |
| 7 | 世紀帝國2中文版 | 再入榜 | 1701 | 展碁科技／即時戰略 |
| 8 | 美眉大富翁 | 新登場 | 1672 | 台灣TGL／益智 |
| 9 | 導火線 | 新登場 | 1317 | 次方科技／動作射擊 |
| 10 | 斷劍傳說－聖戒風雲 | 新登場 | 1104 | 安峻科技／策略角色扮演 |

## 參與經銷商

特別感謝本月參與銷售排行的全省45家經銷商

**北區**：
- 來欣電腦 TEL：(02) 2396-5781
- 中聯科技 TEL：(02) 2245-3818
- 明玉資訊 TEL：(02) 2276-0382
- 恭朋書局 TEL：(02) 2986-6779
- 介安電腦 TEL：(02) 2990-0337
- 弘城資訊 TEL：(02) 2969-2896
- 旭傑資訊 TEL：(02) 2371-0600
- 基督山圖書 TEL：(02) 2686-3646
- 創世紀唱片 TEL：(02) 2954-8384
- 新宏榮資訊 TEL：(02) 2389-4936
- 北洋書局 TEL：(03) 722-3261
- 龍武資訊 TEL：(03) 422-0880
- 三井資訊 TEL：(03) 333-3000
- 創世紀電腦 TEL：(03) 335-4950
- 書耕圖書電腦 TEL：(035) 225-792
- 小博士書局、大成堂、幸福城

**中區**：
- 東興電腦 TEL：(037) 337-865
- 益崧資訊 TEL：(047) 277-115
- 駿業科技 TEL：(04) 875-4362
- 易泰電腦 TEL：(04) 836-7484
- 遠太電腦 TEL：(04) 222-0050
- 詠銘電腦 TEL：(04) 623-5298
- 山民書局 TEL：(04) 524-4752
- 廣訊書局 TEL：(04) 528-5196
- 有樂GAME館 TEL：(04) 329-5076
- 順發3C量販 TEL：(04) 226-9696
- 101電腦圖書 TEL：(04) 520-8961
- 龍軒電腦書局 TEL：(04) 201-6622
- 飛碟流行玩具城 TEL：(04) 686-5869
- 新世紀文化廣場 TEL：(05) 532-6207
- 巨旦電腦 TEL：(05) 633-8189

**南區**：
- 愛因斯坦電腦 TEL：(05) 228-8228
- 北興電腦 TEL：(06) 635-2025
- 宏華資訊 TEL：(06) 228-0395
- 翔宜電腦 TEL：(06) 213-0568
- 傑登電腦 TEL：(06) 226-8862
- 城市漫畫 TEL：(07) 710-3466
- 宏華軟體 TEL：(07) 387-9581
- 欣群軟體 TEL：(07) 261-3487
- 順發3C電腦 TEL：(07) 224-9668
- 大大書局(岡山店) TEL：(07) 621-8547
- 日本橋資訊廣場 TEL：(07) 222-7075
- 光南書局 TEL：(08) 732-3266

# 非常爬行榜 Top10

統計日期：6月20日～7月10日
資料來源：軟體世界第135期選票

## 非常駭客

| 名次 | 遊戲名稱 | 上回 | 票數 | 代理/製作 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 守護者之劍2伊格麗亞之章 | 上回 1 | 313 | 台灣TGL | 角色扮演 |
| 2 | 笑傲江湖之日月神教 | 新登場 | 218 | 第三波 | 角色扮演 |
| 3 | 三國演義參 | 上回 2 | 195 | 智冠科技 | 策略 |
| 4 | 石器時代ON-LINE | 上回4 | 140 | 華義國際 | 線上角色扮演 |
| 5 | 太空戰士8 | 上回3 | 69 | 美商藝電 | 角色扮演 |
| 6 | 軒轅劍參－雲和山的彼端 | 上回5 | 51 | 大宇資訊 | 角色扮演 |
| 7 | 新絶代雙驕 | 上回10 | 47 | 宇峻科技 | 角色扮演 |
| 8 | 閻王令 | 新登場 | 36 | 第三波 | 角色扮演 |
| 9 | 鹿鼎記貳部曲 | 上回6 | 35 | 智冠科技 | 角色扮演 |
| 10 | 世紀帝國2中文版 | 上回8 | 31 | 展碁科技 | 即時戰略 |




## 回函中獎名單

| 姓名 | 地區 | 姓名 | 地區 |
|---|---|---|---|
| 王寶漢 | 高雄縣 | 連健佑 | 新竹市 |
| 蘇晉平 | 雲林縣 | 許子凡 | 台中縣 |
| 許益晨 | 桃園縣 | 呂國偉 | 花蓮市 |
| 謝宗霖 | 高雄市 | 謝青峰 | 台北市 |
| 鄭元維 | 台北縣 | 李建輝 | 基隆市 |
| 曾怡儒 | 台北縣 | 彭立翔 | 桃園縣 |
| 李鋒基 | 台北市 | 楊順仁 | 台北縣 |
| 王淳德 | 桃園市 | 尤天河 | 彰化縣 |
| 鄭青峰 | 高雄市 | 蘇彥宇 | 台南縣 |
| 許馨云 | 台北市 | 張嘉文 | 基隆市 |

（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於7月20號以掛號寄出。）




■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

## 智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 網路三國 | 線上角色扮演 | 中文 | 7月 | 299元 |
| 末日決戰 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 599元 |
| 中華英雄 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 599元 |
| 超級比一比 | 益智 | 中文 | 8月 | 299元 |
| 平妖傳 | 角色扮演 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 武林群俠 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 599元 |

## 奧汀科技 TEL:(02)3233-4810 FAX:(02)3233-4865 http://www.odinsoft.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 幻想紀元 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 599元 |
| 墮落天使 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 599元 |

## 晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 圍棋傳說 | 益智 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 烏鷺 | 益智 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 象棋路邊攤II | 益智 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 麻將恩仇錄 | 益智 | 中文 | 10月 | 未定 |
| 火線奇蹟 | 即時戰略 | 中文 | 11月 | 未定 |
| 兵馬俑之密 | 益智 | 中文 | 12月 | 未定 |

## 華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www.hwaei.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 福特名車賽（FORD Racing） | 模擬 | 英文 | 7月15日 | 980元 |
| 創世啓世錄（Corum:another story） | 即時角色扮演 | 中文 | 7月15日 | 800元 |
| 爭戰天下 | 戰略 | 未定 | 未定 | 未定 |
| 航空大亨 | 策略 | 英文 | 8月10日 | 800元 |
| 俠客列傳 | 線上角色扮演 | 中文 | 9月 5日 | 未定 |
| 鐵路大亨2 | 模擬 | 中文 | 9月10日 | 780元 |
| 內衣奇兵 | 益智射擊 | 英文 | 9月15日 | 未定 |
| 獨闖天涯 | 即時角色扮演 | 中文 | 10月 5日 | 未定 |
| 創世聖記 | 戰略冒險 | 中文 | 10月10日 | 未定 |
| 夢幻夜總會（Only You!） | 即時策略 | 中文 | 10月15日 | 599元 |
| 魔域風暴（Life Storm 2） | 線上角色扮演 | 中文 | 11月 5日 | 未定 |
| 維金戰神（Rune） | 動作 | 英文 | 11月15日 | 未定 |
| 中華一番2 | 策略 | 中文 | 12月10日 | 未定 |
| 巫術 | 角色扮演 | 中文 | 12月15日 | 未定 |

## 松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 交通巨人（Traffic Giant） | 商業經營 | 英文 | 8月 | 890元 |
| 天生好手（Virtual Skipper） | 運動 | 英文 | 8月 | 599元 |
| 商業大亨（Business Tycoon） | 商業模擬 | 英文 | 8月 | 990元 |
| 午夜狂飆（Midnight Racing） | 競速 | 英文 | 8月 | 599元 |
| 救難先鋒（Search and Rescue Ⅱ） | 飛行模擬 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 太平洋空戰（Pacific Worriers） | 動作射擊 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 光榮戰役（Arcatera暫譯） | 角色扮演 | 英文 | 9月 | 990元 |
| 拓荒先鋒（Fontier Lands） | 策略 | 英文 | 10月 | 未定 |
| 雷霆行動(Thandor暫譯) | 即時戰略 | 英文 | 10月 | 未定 |
| 銀河生死鬥Ⅱ（Tribes Ⅱ） | 網路動作射擊 | 英文 | 10月 | 未定 |
| 神遊威尼斯中文版(Venice暫譯) | 純網路連線 | 中文 | 12月 | 990元 |

## 日商帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 神月紀事 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 699元 |
| 聖章　女神傳說 | 即時戰略 | 中文 | 7月 | 599元 |
| 鍊金術士瑪莉 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 699元 |
| 神奇傳說典藏版 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 499元 |
| 遠征奧德賽二(Farland Odyssey 2) | 角色扮演 | 中文 | 11月 | 未定 |
| 練金術士2艾莉 | 角色扮演 | 中文 | 12月 | 未定 |

遊戲大預言

## 第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 獸神世紀 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 星際駭客（Star Trek:The Hidden Evil） | 策略 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| 水族小舖 | 模擬 | 中文 | 7月 | 349元 |
| 三國志7 | 策略 | 中文 | 7月 | 1800元 |
| 工人物語3黃金版 | 策略 | 英文 | 7月 | 980元 |
| 恐龍危機 | 動作 | 中文 | 7月 | 980元 |
| 蘇愷27II(Su-27 Flanker V2) | 模擬 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| 大刀(Daikatana) | 動作 | 中文 | 8月 | 1080元 |
| 七大王朝2凡爾坦戰役中文版（Seven Kingdom2） | 即時戰略 | 中文 | 8月 | 780元 |
| 雪梨奧運2000年(Olympics) | 運動 | 英文 | 8月 | 未定 |
| 大航海時代3 | 策略 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 駭客帝國2(Dark Reign2) | 即時戰略 | 英文 | 8月 | 未定 |

## 旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 刀劍笑 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 六道天書 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 599元 |
| 超神Z | 冒險角色扮演 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 霸刀 | 角色扮演 | 中文 | 9月 | 599元 |
| 刀劍新傳 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |
| 新精武門 | 角色扮演 | 中文 | 11月 | 未定 |

## 光譜資訊 TEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788 http://www.ttime.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 學生騎士團 | 戰略 | 中文 | 7月 | 未定 |

## 協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 樂高明星樂團（LOGO FRIEDS） | 益智育樂 | 中文 | 7月下旬 | 1080元 |
| 機場大亨（Airport） | 策略模擬 | 附中文手冊 | 7月下旬 | 未定 |
| 獵鷹任務（Codename Eagle） | 動作策略 | 附中文手冊 | 7月下旬 | 未定 |
| 虹彩6號～迅雷行動（Mission Park） | 動作策略 | 附中文手冊 | 8月 | 690元 |
| 瑪莉亞－假面人生 | 推理解謎 | 中文 | 8月 | 890元 |
| 新英雄傳說5~海的檻歌 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 980元 |
| 神奇黃金鼠 | 寵物軟體 | 中文 | 8月下旬 | 299元 |
| 魅影軍團（Shadow Watch） | 策略 | 附中文手冊 | 9月上旬 | 1080元 |
| 魔導異元素-2-暗夜笑聲 | 戰略養成 | 中文 | 9月上旬 | 未定 |

## 飛玩資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665 http://www.fanone.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 瘋狂極上大富翁 | 益智 | 中文 | 7月 | 299元 |
| 中華一番客棧2～滿漢傳奇～ | 經營策略 | 中文 | 11月 | 未定 |

## 英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-2195 http://www.interwise.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 縱橫太空2黃金版（Free Space Sim of the year） | 飛行模擬 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| 黃蜂爆（F/A-18E Super Hornet） | 飛行模擬 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| 浮士德（Faust） | 冒險 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 異魔變 （Evolva） | 動作 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 星艦指揮官黃金版（Starfleet Command:Gold Edition） | 策略 | 英文 | 7月 | 未定 |
| 蚯蚓吉姆3D（Earthworm Jim 3D） | 動作／冒險 | 英文 | 8月 | 未定 |
| 柏德之門：冰風之谷（Baldul' s Gate:Ice Wind Dale） | 角色扮演 | 英文 | 8月 | 未定 |
| 引魂者（Soul Bringer） | 角色扮演 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 越野天王-暫訂（Rally Master） | 運動 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 柏德之門二（Baldul' s Gate II） | 角色扮演 | 英文 | 11月 | 未定 |
| 鬼屋魔影4（Alone In The Dark 4） | 冒險 | 英文 | 12月 | 未定 |

## 華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 捍衛長空（Tachyon） | 射擊 | 英文 | 7月下旬 | 1080元 |
| 激爆裝甲（Metal Fatigue） | 即時戰略 | 英文 | 7月下旬 | 1050元 |
| 戰略高手（GROUND CONTROL） | 戰爭模擬 | 英文 | 8月下旬 | 未定 |
| 叫我貝多芬 | 音樂結奏 | 中文 | 8月下旬 | 990元 |
| 埃及豔后 （CLEOPATRA） | 城市模擬 | 英文 | 8月下旬 | 未定 |
| 網錢大亨 | 益智 | 中文 | 9月 | 299元 |
| 戰雲瀰漫 | 戰爭模擬 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 黑幫教父 | 動作角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |
| 大毀滅（WarTorn） | 戰爭模擬 | 英文 | 未定 | 未定 |

遊戲大預言 最新上市總表

## 業訊（股）公司 TEL:(02)2901-0099 FAX:(02)2906-2200 http://www.propilot.com

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 龍炎（Dragonfire） | 角色扮演 | 英文 | 7月15日 | 588元 |
| 未來世界（RR2 - The Next Worlds） | 益智 | 英文 | 7月15日 | 499元 |
| 星際大壞蛋（Space Bastards） | 飛行射擊 | 英文 | 7月15日 | 588元 |
| 獵頭戰士（HEDZ） | 動作射擊 | 英文 | 7月31日 | 299元 |
| 碰碰車（Excessive Speed） | 賽車 | 英文 | 7月31日 | 299元 |
| 我的小馬（My Little Pony） | 益智 | 英文 | 7月31日 | 299元 |
| 新大富翁（Monopoly New Edition） | 益智 | 英文 | 8月15日 | 588元 |
| 魔術方塊 | 益智 | 英文 | 8月15日 | 299元 |
| 晶兵總動員衝鋒陷陣 | 即時戰略 | 英文 | 8月15日 | 299元 |
| 塔曼尼戰記 | 戰略RPG | 中文 | 8月31日 | 499元 |
| 童卡搜救大隊 | 益智 | 英文 | 8月31日 | 299元 |
| 不可思議的謎題 | 益智 | 英文 | 8月31日 | 588元 |
| 末世戰記 | 戰略 | 中文 | 8月31日 | 688元 |
| 北方傳紀（Konung） | 角色扮演 | 英文 | 8月31日 | 980元 |

## 會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2913-1313 FAX:(02)2912-7550 http://www.smec.com.tw/

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 魔髮奇緣 | 角色扮演 | 中文 | 9月 | 780元 |
| 封魔誌 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 780元 |
| 劍俠奇緣2 | 角色扮演 | 中文 | 11月 | 588元 |
| 黑金企業 2 | 即時戰略 | 中文 | 12月 | 780元 |

## 安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.pcsoft.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 舞者至尊 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 九英雄物語 | 策略角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |
| 皇城爭霸 | 益智 | 中文 | 10月 | 未定 |

## 大宇資訊 TEL:(02)2356-0955 FAX(02)2356-0969 http://www.softstar.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 霹靂奇俠傳 | 角色扮演 | 中文 | 8月5日 | 780元 |
| 新天使帝國 | 策略 | 中文 | 8月5日 | 700元 |
| 隋唐爭霸 | 策略 | 中文 | 未定 | 299元 |
| 殺氣沖天 | 角色扮演 | 中文 | 未定 | 599元 |
| 愛神餐館 | 模擬經營 | 中文 | 未定 | 599元 |
| Dracula吸血鬼 | 冒險 | 中文 | 未定 | 900元 |

## 歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 夢幻武士 | 戰略 | 中文 | 7月 | 760元 |
| 失落女神鑽石之章 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 同級生2 win98版 | 戰略 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 美少女救援隊 | 策略 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 惡靈學園-玲子 | 冒險 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 十八銅人 | 角色扮演 | 中文 | 9月 | 未定 |

## 龍愛科技 TEL:(04)310-7066 FAX:(04)310-7068 http://www.lonaisoft.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 勇者泡泡龍3 | 動作 | 中文 | 未定 | 未定 |
| 三國英豪 | 動作 | 中文 | 未定 | 未定 |

## 名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 星艦上將（RFTS） | 戰略 | 中文 | 7月 | 未定 |

## 聖教士股份有限公司 TEL:(02)2370-1717 FAX:(02)2370-7077 http://www.shermit.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 真愛密碼（Replay Ⅰ） | 冒險 | 中文 | 7月26日 | 333元 |
| 爭戰天下（War DiaryⅡ） | 策略 | 中文 | 8月 | 399元 |
| 捍衛總動員（Battle Commander） | 策略 | 中文 | 8月 | 499元 |
| 惡靈2（Zaphie2） | 冒險 | 中文 | 10月 | 未定 |
| 千年（Thousand Year） | 線上角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |

## 宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 新絕代雙驕2 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 超時空英雄傳說 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |

遊戲大預言

## 弘煜科技股份有限公司 TEL:04-3222886 FAX:04-3222971

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 魔法氣泡 | 益智動作 | 中文 | 8月 | 299元 |
| 麻辣大富翁 | 益智 | 中文 | 9月 | 299元 |
| 露卡的魔獸教室 | 角色扮演 | 中文 | 10月 | 未定 |

## 詮積資訊有限公司 TEL:(02)-25912712 FAX:(02)02-25950821

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 三國霸業 | 即時角色戰略 | 中文 | 8月 | 未定 |

## 歐樂影視 TEL:(02)2351-3291 FAX:(02)2351-3447 http://www.playerhouse.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 英雄無敵III—完全中文版 | 角色扮演 | 中文 | 11月 | 980元 |
| 安魂曲—天使之怒 | 冒險 | 英文 | 12月 | 未定 |

## 藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 遊戲輕鬆打 | 益智 | 中文 | 7月下旬 | 199元 |
| 戀戀情深 | 戀愛養成 | 中文 | 8月中旬 | 599元 |

## 美商藝電 TEL:(02)2747-6588 FAX:(02)2747-6312 http://www.ea.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 終極警探2（Die Hard Trilogy 2） | 動作 | 英文 | 7月中旬 | 980元 |
| 勁爆美式足球2001（Madden NFL 2001） | 運動 | 英文 | 8月下旬 | 980元 |
| 火爆冰上曲棍球2001（NHL） | 運動 | 英文 | 9月下旬 | 980元 |

## 傑誠資訊 TEL:(02)2686-4615 FAX:(02)2681-9263 http://www.jc.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 大富翁2 | 網路益智 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 坦克大戰 | 網路戰略 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 神示錄三 | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 網路三國誌 | 網路戰略 | 中文 | 10月 | 未定 |

## 宇盛科技 TEL：07-813-8381 FAX：07-813-8378

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 足球總動員2000 | 運動 | 英文 | 9月中旬 | 未定 |

## 皇統光碟 TEL:(02)2718-5999 FAX:(02)2547-1577 http://www.cdbank.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 霹靂大富翁 | 益智 | 中文 | 7月中旬 | 299元 |
| 千禧新樂園（Roller Coaster Add On Pack） | 策略經營 | 中文 | 7月下旬 | 950元 |
| 勇者小伊達（Little Ida） | 動作冒險 | 中文 | 8月上旬 | 299元 |
| 終極殺戮（Gunship） | 模擬射擊 | 英文 | 8月上旬 | 950元 |
| 警車神槍手（B-hunter） | 射擊 | 英文 | 8月上旬 | 480元 |
| 賽車經理人（Grand Prix World ） | 策略經營 | 英文 | 8月中旬 | 950元 |
| 機甲爭霸戰三資料片（Mech. Warrior III-Add on） | 模擬射擊 | 英文 | 8月下旬 | 950元 |
| 魔域傳奇 | 角色扮演 | 中文 | 9月上旬 | 699元 |
| 幻魔紀元（Majesty ） | 即時戰略 | 中文 | 9月上旬 | 980元 |

## 鉅崴科技 TEL:04-2965817 FAX:04-2965840 http://www.gamestation.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 台灣大富翁 | 益智/網路 | 中文 | 7月 | 299元 |

## 昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 雲州奇俠－史艷文(暫定) | 策略角色扮演 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 神鵰俠侶第一部（暫定） | 角色扮演 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 笑傲江湖之五嶽劍派（暫定） | 角色扮演 | 中文 | 9月 | 未定 |
| 神鵰俠侶第二部（暫定） | 角色扮演 | 中文 | 12月 | 未定 |
| 風雲II(暫定) | 未定 | 中文 | 未定 | 未定 |

## gamania TEL:(02)8226-9166 FAX:(02)2231-2679 E-mail:fullcorp@trace.net.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|
| 龍機傳承3 | 角色扮演 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 小秘書－Lina（Room with Lina） | 工具養成 | 中文 | 8月 | 未定 |



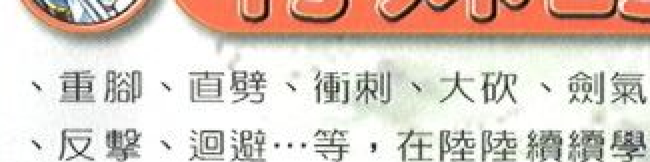

預定 夏季 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／台灣帝技爺如
發行公司／台灣帝技爺如

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：鍵盤/搖桿
- SP.TGL.com.tw

類型 角色扮演



## 特殊的組招戰鬥

組招戰鬥是神月紀事戰鬥系統的特色之一，有盾擊、橫砍、重腳、直劈、衝刺、大砍、劍氣、反擊、迴避…等，在陸陸續續學習到各種戰鬥方式後，便可安排最多連續施展五招的組合攻擊。

組合好要應用的招式後，您只要在戰鬥時按住攻擊鍵不放便可施展，有不少敵人的防禦是要用連續攻擊去格開的。神月紀事的戰鬥操作是以最直覺、簡單的方式設計，若在原地不動，主角便會在原地進行防禦，只要練好您的組合攻擊方式，適當的打、跑、閃，便能順利的攻略到遊戲中、後期。但與伙伴之間良好的戰略互動，更是大戰鬥時真正致勝的關鍵。







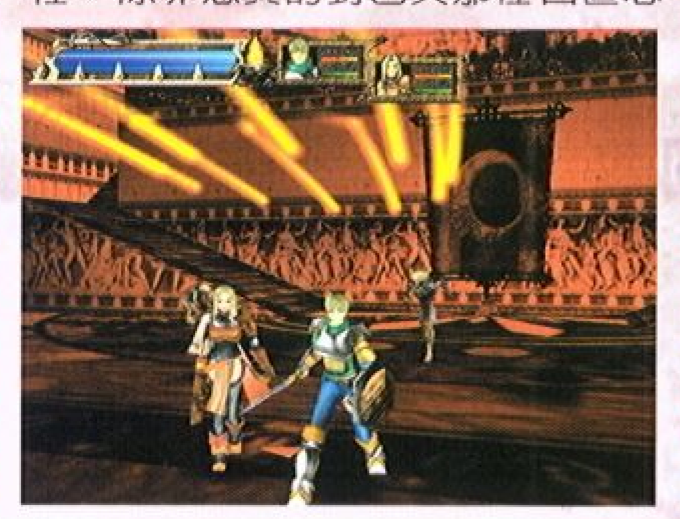


## 反應力極高的AI控制

可依自己的喜好調配隊友的AI

神月紀事採用的是動作角色扮演遊戲的戰鬥系統，為了達到角色扮演的感覺，除主角以外，其他的隊友並無法直接控制，而是以調整AI命令的方式配合戰鬥。隊友可分派跟隨、保護、物理攻擊、魔法攻擊、魔法輔助、醫療等行動，並依AI排列的先後順序，自動以該員的個性選擇適合當時狀況的AI命令行動。

在分派行動AI與隊型時，更要注意到每個隊員之間不同的戰鬥特性，除非您真的對芭芙那種口直心快的傻大姊個性厭惡至極。不然千萬別讓不擅於近身戰的魔法弓箭手芭芙，去跟高大的半獸人打肉搏戰，迪克蘭的大斧，才適合在近距離揮斬開皮堅肉厚的巨大怪物。





# 一般怪物角色介紹

## 盜賊

這些惡棍常潛伏在鄉間小路、樹後，或混雜在人群之中，伺機偷取穿著富裕路人的財物，他們也是敗壞蒙多爾治安的主要因子。

## 拉歐爾沙蟲(幼蟲)

赤煉沙漠上常見的低智慧群居肉食生物，外皮厚而柔軟，使其能有效抵抗矛、利齒、弓箭刺穿型武器的攻擊。拉歐爾沙蟲幼蟲的外型呈現與沙漠環境迎接近的保護色。雖然其幼蟲並不具備強大的攻擊威力，但貿然愚蠢的攻擊其蟲群，或是在母蟲附近攻擊其子蟲，可會招致死無全屍的毀滅性後果。聰明的冒險者會以食物引誘，以落單的蟲子培養自己的戰鬥經驗。

## 拉歐爾沙蟲(成蟲)

經過脫皮銳變後，拉歐爾沙蟲終於擁有成蟲的厚重甲殼，在食量增加後，體型及攻擊力也成長為幼蟲的數倍，拉歐爾沙蟲的成蟲是沙漠戰士、及商旅們最大的夢魘。

## 半獸人巫師

在半獸人中智慧較高，出類拔萃的一群，雖然只擁有級數不高的施法能力，但足以對一般平庸的人類百姓帶來嚴重的生命威脅。半獸人巫師就像人類的巫師一樣，在體力及行動能力上，均遠不及半獸人戰士，也較一般半獸人來得冷靜殘酷。

## 烈焰巫師

他們強力的遠距離魔法攻擊，足以讓很多冒險隊伍吃足苦頭。切記要以速度快、抗魔法能力強的隊友，將這些體質虛弱的恐怖殺手先行刺殺，否則您的隊伍將永遠在他們施放的火焰中痛苦哀嚎。

## 巨蠍

巨蠍用強而有力的鉗子打抓獵物，消耗對方的生命力，並且以在尾巴末梢，具有麻醉毒素的利刺使獵物昏迷。在冒險者失去抵抗能力的同時，也只能乖乖成為

## 邪劍士

在戰場上屢遭挫敗後，這些人捨棄了神聖的騎士精神，為了獲取強大的力量與裝備，不惜與奸惡之徒一起做一些下三濫的勾當。

## 半獸人

豬和人類的混合體，早期巫師所製造出來的野蠻士兵，喜歡成群結隊洗劫商隊或落單的旅行者。別以為他們要的是錢，多準備點錢就沒事了？他們要的是獵物的一切，包含他們的生命和肉體。要是不爭氣到被半獸人追擊打敗，就只有被他們撕裂吃掉的命運了。他們有足以媲美人類戰士的力量，卻只有近乎白癡的戰鬥智慧。跑起來速度不快，因為他們總把太多時間花費在分辨到底該往哪個方向。

## 骷髏兵

一群由骨骸所組成的不死系戰士，對於怕痛的人身肉體而言，他們帶來相當恐怖的威脅。他們可以抵抗穿刺攻擊，最好的戰鬥方式是用刀劍用力劈砍，將他們顱骨及肋骨徹底粉碎。

## 雷眼魔

據說是上古戰爭時，高級魔法師們為了喝阻敵人，以特殊魔法將一些生物合成為一巨大、能漂浮在空中、以眼球為主體的奇特生物。牠們能以強烈的電波將獵物在戰場摧眠，再用電漿將敵人慢慢的撕裂吞食。

## 阿洛伊半精靈

蘭卡大陸西南森林中，住著這群有天生射手之稱的半人種族。她們有極優秀的視力及判斷力，能一箭射穿敵人的要害。但移動速度及體力比人類還差上許多，後代的繁衍能力不良，使得她們在蘭卡大陸上極為罕見。

## 血蜘蛛

血液及肉體構成與動物相近的奇特生物，流著鮮紅色的血。行動速度不快，生命力不強，但纏鬥起來卻異常的煩人。他們的行動比較沒有一定的軌跡模式可循，加上含有劇毒的攻擊，常使一些粗心大意的冒險者意外喪生，成為他們的腹中物。










繼上一期為各位玩家詳盡報導了TGL暑假第一支國產即時3D遊戲『聖章～女神傳說』後，想必各位已經對這遊戲有一定的瞭解了。在遊戲發售前夕，就讓我們再一次的回顧這遊戲的特點。

預定 7月底 發行 

設計公司／TGL純量小組
發行公司／台灣帝技爺如
▶ 機種：Pentium200以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：滑鼠/鍵盤/搖桿
類型 角色扮演



## 日式可愛人物造型，不失戰鬥魄力

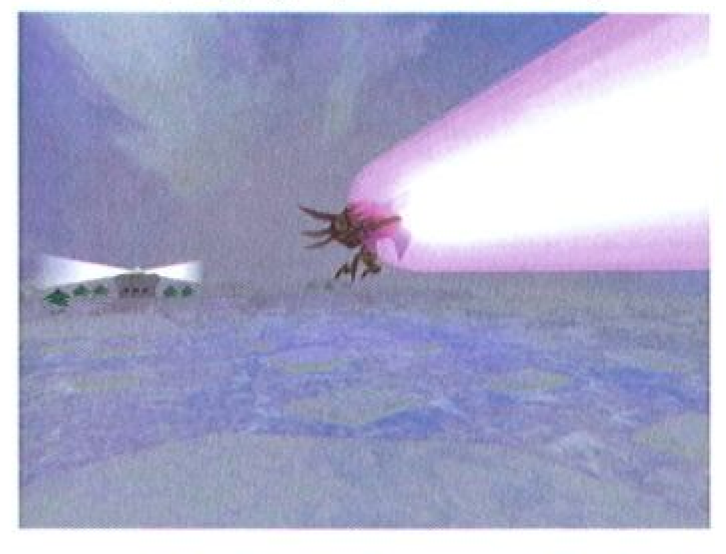
『聖章』的人物皆採日式可愛設定，以二頭身即時少面3D模型，將128支兵種幻化成即時3D虛擬世界的主角。不僅每個兵種都有其特殊的行走、攻擊、防禦、死亡等獨立招式，就連攻擊方式也是依照不同兵種而有不同的變化。



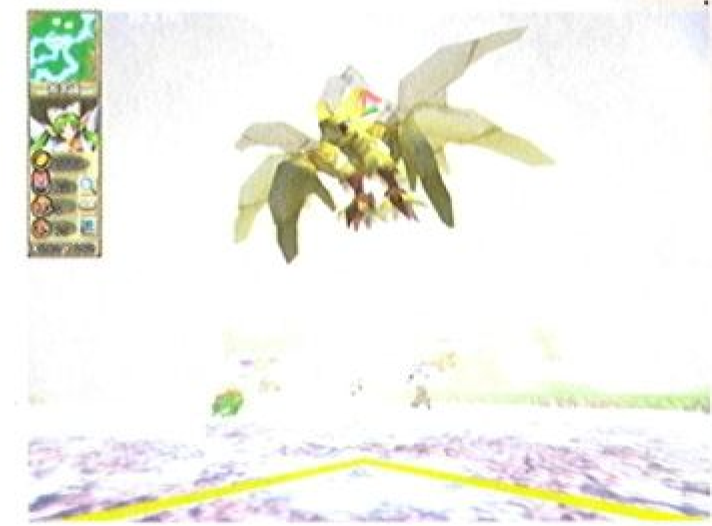
## 華麗攻擊特效，讓您加速卡不再哭泣

戰略遊戲的魅力，除了周旋在思考戰略技巧以及如何巧妙地攻下敵方城池之外，最具有魅力、在即時3D引擎下發揮極致效能的，便是炫麗的人物攻擊招式。在聖章中的120多個兵種，每個造型獨特、可愛，但是每個單位的兵種，純量設計小組亦為這些兵種們量身訂作了屬於自己的個性攻擊招式。小至可愛的弓箭手，大至隱藏兵種黃金龍，甚至遊戲中獨特的空系兵種--『空中戰艦』，都具有炫麗與個性化的攻擊特效。

以往戰略遊戲，『戰鬥』是遊戲中的主要遊戲精神。聖章除了在遊戲中的玩法與系統設定上費盡心思，處理特效方面，亦竭盡所能力讓玩家感受即時3D的真正魅力，也讓更多持有高檔配備的玩家們，體驗加速卡的極致效能。



▲▼雷霆萬鈞的強力攻擊



▶ 隱藏兵種--黃金龍

## 多種場景特效，感受『即時』的魅力

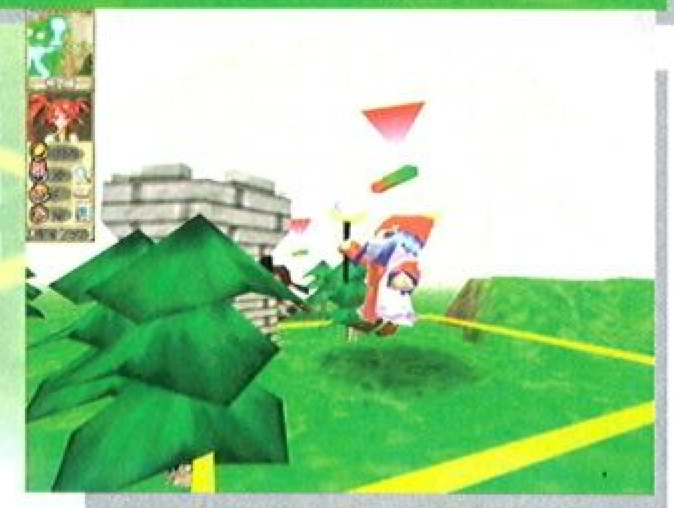
『聖章』裡面集合了十多種的場景特效，包括『太陽光暈』、『晝夜變化』、『傾盆大雨』、『紛紛細雪』、『飄飄落葉』、『繁星斗斗』、『火山爆發』、『水波蕩漾』、『行走塵埃』、『星球運行』、『多樣鏡射』等等，讓玩家在即時3D的遊戲中，完全體會遊戲世界中的虛擬感受。而為了適合市面上多樣化的顯示卡，這些場景特效在遊戲中設計了特效開關，讓玩家能夠自由靈活地開啓特效，讓玩家可以任喜好調整屬於自己的世界戰場。



## 豐富與深度的劇情表現

在『聖章』中，劇情所代表的地位，是一個輔助的角色。在讓玩家認識這套遊戲之時，可以先讓玩家瞭解這個遊戲中的故事背景。傳統的戰略遊戲，在故事劇情這部分，顯得較為薄弱，甚至一進入遊戲後，便隨即開始打仗。聖章中的劇情是希望在開戰之前，能讓玩家提先體驗不同國家有其不同的戰爭原因，使玩家在進入戰場前，能對戰場世界中的故事背景與戰爭的前因後果有所瞭解，而不至於有『不知為何而戰』之感。





## 人性化操作介面

遊戲中的操作方式，將藉由『一支滑鼠走天下』的為依歸，便利性與操控性將讓遊戲十分容易上手。此外，『聖章』同時支援鍵盤與搖桿，可讓玩家們有更多的選擇。

## 完整的世界架構與文化

遊戲中的六個國家，都有其獨立而完整的故事與文化。『聖章』中的六國君王是六大種族中第十五代的子孫來擔綱，不過在遊戲開始之前，故事不僅交代了創世紀初期的神話、遊戲世界眾神祇的出現，以及前十四代六王祖先們的故事。

每個種族在各個大陸中，都發展出屬於自己國家的文化與宗教信仰，就連信奉的神祇也於遊戲開始前一一為玩家們交代，甚至在遊戲結尾時埋下伏筆，為下套遊戲的故事場景鋪路，也讓玩家有無限想像的空間。

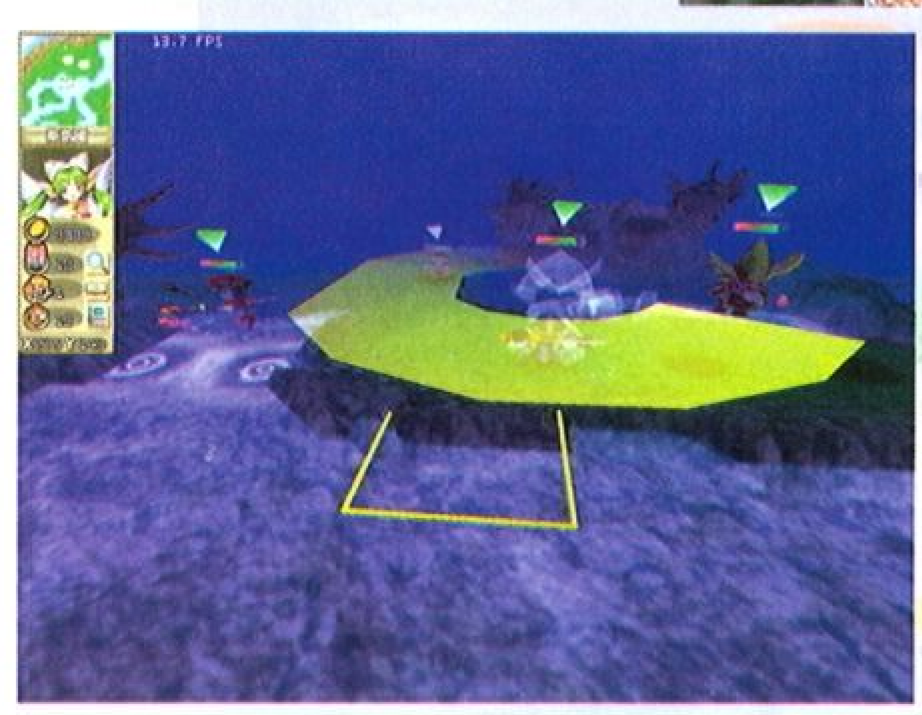


## 遊戲中貫穿不同事件敘述



當遊戲進行時，會隨著戰爭的變化，出現屬於本國的事件發生。這些事件，雖不會影響正在進行中的六國戰爭，但是藉由這些國與國之間的事件，能讓玩家們更加融入在這個遊戲世界中。





## 中立國亦有其背景介紹

當玩家們準備攻佔城池時，原本屬於自己疆域的少數中立國，亦有其獨立的文化與歷史，並根據當地的地形與氣候，發展出不同的文明。所以當玩家攻佔這座城池時，亦可以看到這個中立國的國家背景與介紹，彷彿在觀看地理課本般，瞭解不同中立國的物產、交通、宗教與習俗資料。

# 鍊金術士～瑪莉

預定 8月 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／日本IMAGINEER
發行公司／台灣帝技爺如

新感覺RPG

類型

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：鍵盤/滑鼠
- sp.tgl.com.tw

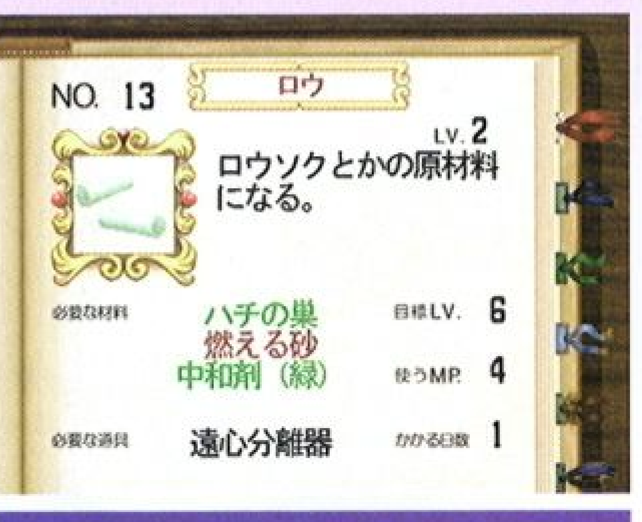
※文中畫面為改版前畫面，遊戲上市時將為中文版

ATELIER MARIE

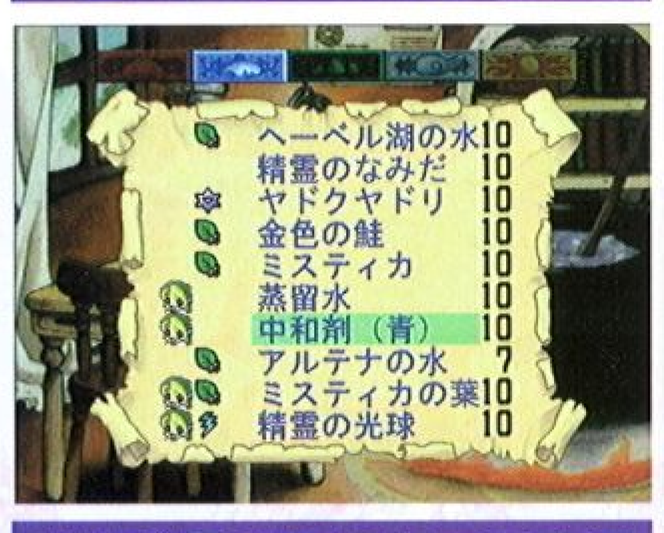


## 道具製作的基本材料

遊戲中瑪莉所有的道具大致上可分為兩種類。一是調和材料所製作的「作成道具」，相對的，以購買或採集的方式得到的道具稱為「 入手道具」。作成道具主要是以草或礦石等大自然原料為材料 。有時，作成道具還能成為其他作成道具的原料。




先翻圖鑑找出所要製作道具的材料後，再著手收集




製作道具前先檢視一下自己有哪些材料

作成的道具，有的單純得只要調製一次原料就完成了。但瑪莉所做的道具，半數以上是光調製一次做不出來的，必須將已調製完成的道具再與別的道具調合後，再加入別的成品…如此不斷重複才能完成。

## 冒險者介紹

瑪莉出外尋找製作道具的材料時，不免會遇到一些怪物，就算瑪莉再怎麼地神勇，要應付這些魔物也是很費時的。若是這個這個時候，有人可以幫助瑪莉就好了，以下介紹的伙伴將是瑪莉最大的助力了。

### 魯溫・菲尼爾

年齡：17歲
身高：170cm
體重：66kg

流浪到薩爾布魯克的新進冒險者，克敵制勝的技術尚屬生嫩，但初生之犢不畏虎的威勢，恐怕連老手冒險者也要自嘆不如。

### 西雅・呂哪史塔克

年齡：19歲　身高：152cm
體重：40kg

她是瑪莉的童年玩伴兼好友，小時候她們在格蘭比爾村一起長大。由於雙親工作的關係，她比瑪莉要先搬到薩爾布魯克，但自從瑪莉來到鍊金學院就讀後，兩人還是如同往常般要好，同時她還是薩爾布魯克數一數二的大資產家千金小姐。不過她身體孱弱，可能隨時有病倒的危險。



## 庫格爾・李希特

年齡：45歲　身高：175cm
體重：78kg

他是剛結束任期，甫退役的前任王室騎士。對平淡無奇的日子感到苦悶，無法忘情於戰鬥生活，選擇踏上冒險者生涯的豪爽中年男子。他到最後並未當上最高騎士「聖騎士」，所以手持的武器不是劍而是槍，但他對自己的能力有絕對的自信。事實上，他的實力在城中絕對夠資格排名前三名。

## 哈雷許・史雷曼

年齡：23歲　身高：179cm
體重：80kg

只因「一板一眼的王室工作不合我的個性」這樣的理由，才23歲就毅然選擇拋棄前途大好的騎士生涯。從這一點就可得知他不但性格豪爽，更有著一身傲骨，同時他正義感極強，也常拗不過人情請託而一口答應，可說是十足的冒險者天性。

## 克萊斯・丘爾

年齡：17歲　身高：168cm
體重：57kg

克萊斯與創下王立魔法學校最差成績的瑪莉正好相反，儘管年紀比瑪莉還小兩歲，卻是穩居鍊金學院首席寶座的天才。唯一的缺點是個性驕縱，堅定的精英意識令人生厭。就算要面對的是校園中第一把交椅，但瑪莉可不是省油的燈，一旦被當成傻瓜可不會默不吭聲的，兩人之間的衝突幾可預見。

## 娜塔莉亞・柯戴莉

年齡：16歲　身高：158cm
體重：51kg

娜塔莉亞是每夜悄悄潛入貴族的豪宅，意圖搜括貴重物品的女盜賊。薩爾布魯克人人聞之色變的怪盜戴雅．希梅爾的真面目，其實就是年僅16歲的娜塔莉亞。她原本為了踏上冒險者生涯而離家闖蕩，卻因年紀過小而到處碰壁，因此她才出此下策，以身輕如燕的天賦本領，偷竊貴族家中的稀世珍寶。

## 恩戴克・亞德

年齡：26歲　身高：183cm　體重：82kg

恩戴克是西克薩爾王國的王室騎士團隊長，在每年舉辦的武鬥大會上從未戰敗，堪稱王國最強騎士。不但是國王最倚重的親信，其端正的容顏也令國內的女性將他視為夢中情人。從他一頭在薩爾布魯克極為罕見的烏黑長髮與黑澄的眼珠，可推斷應該來自遙遠的東方國度。

## 休瓦爾貝・薩茲

年齡：22歲　身高：170cm
體重：72kg

他是率領眾多部下在邁亞洞窟據地為王，恣意馳騁於薩爾布魯克週邊的盜賊團首領。從前他甚至從事過暗殺，個性寡默冷酷到了極點，被他那如冰一般的眼神怒視，想必連嗜血成性的盜賊也會打冷顫吧！

## 謬・賽克斯坦

年齡：20歲　身高：160cm
體重：52kg

她是從南國負笈前來的樂天派冒險者，來到薩爾布魯克並無特別的理由，只是她浪跡天涯的過程之一。她那南方獨特的感覺與服裝，配合著毫不掩飾的爽朗，在薩爾布魯克十分引人注目。她本身對這裡與故鄉全然不同的氣氛也頗為喜愛，經常見到她來到酒館小酌一番。

## 齊爾愛莉・法格娜（齊莉）

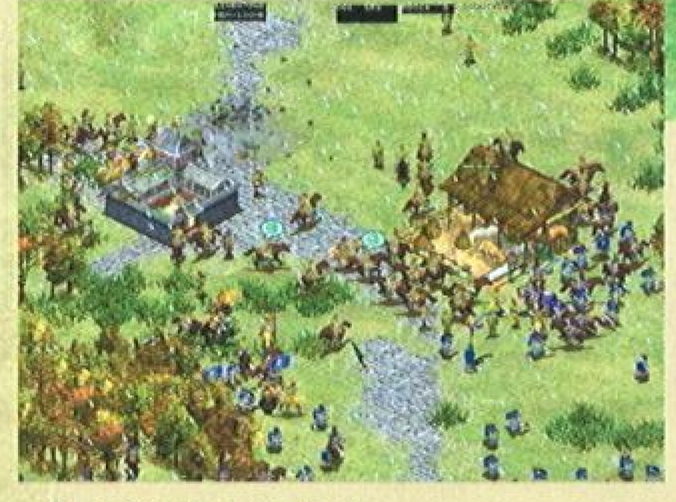
年齡：23歲　身高：168cm
體重：55kg

齊莉是一頭火焰般紅髮，劍術華麗炫目，人稱”紅玫瑰齊莉”的女騎士。她的真面目，其實是魔人與人類的混血兒，她對自己有如蝙蝠般既非魔人亦非人類的身分，存在著極度的自卑感。瑪莉與她的命運之間究竟有著什麼樣的糾葛呢？這會隨著冒險過程而逐步明朗。

# 三國風雲II

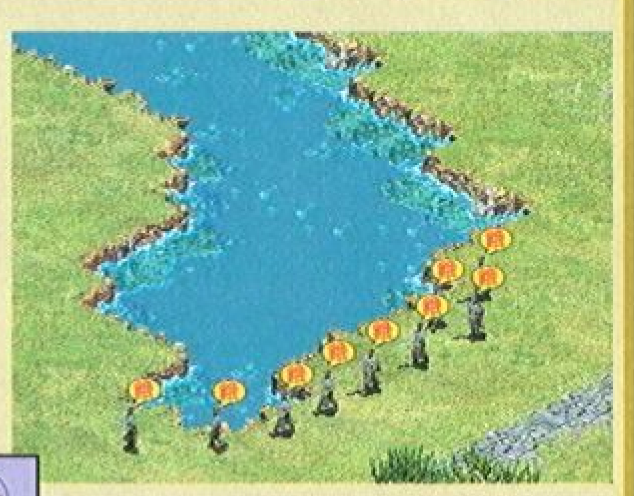
## 千軍萬馬 氣勢磅礡

『三國風雲 II』最大的特點，就在於千軍萬馬的磅礡氣勢。目前市面上最知名的即時戰略遊戲，在敵我雙方部隊到達一定數量時，整個遊戲速度就會降低，有時甚至會低到無法忍受的地步。『三國風雲 II』在士兵數量及速度上做了最佳化的調整，即便戰場佈滿上千名士兵，仍能順暢的運作不延遲。



◆千軍萬馬的陣仗





◆部隊飢餓需要補充糧食



預定 9月預定 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／華義國際
發行公司／華義國際

- 機種：Pentium233以上
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠\鍵盤

類型 即時戰略

www.waei.com.tw

## 以民為本的資源系統



▶村民離開著火的村莊

「民之所欲，常在我心」，戰爭只是一種手段，得到廣大人民的支持，才能成為真正的統治者。『三國風雲 II』的每個戰場中，都散佈著一些居住著平民的市鎮或村落，玩家必須佔領並保護這些市鎮，才能藉由人民的納貢補充自己的財源。但市鎮不單只是派兵佔領等著每次收錢就可以了，一旦敵軍來犯，戰事連連，市鎮的戰亂值將不斷上昇，相對將影響到市鎮的治安與民心；人民在你的統治的市鎮住的不快樂、不安全，就會集體「移民」，遷居到別的城鎮去，到時候就沒有稅金可收了。所以妥善的保護我方市鎮及人民，在治安不好時加派駐軍，承平時少派軍隊以免擾民，都是治理百姓的要訣！



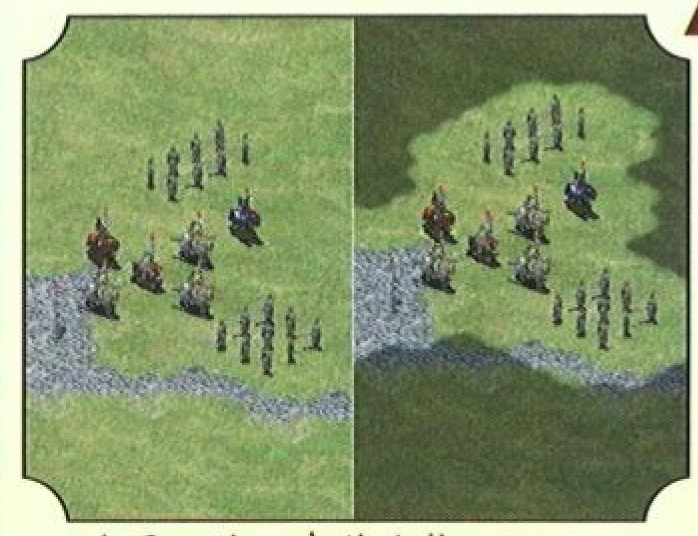
◀市鎮基本資料

## 著重後勤補給的即時戰略

有別於時下一般即時戰略遊戲，『三國風雲 II』的資源並不是以採礦或種田伐木的方式取得，而是藉由糧車來往於戰場與外界之間的交通要道來運補糧食。不但這樣的做法較為真實合理，且玩家一旦摧毀敵方的糧倉之後，可使敵方陣營斷糧挨餓，不用一天，你就會看到敵方的士兵開始喊餓(真的會在士兵的頭上出現「餓」字)，體力持續下降，接下來就會不斷的逃亡或是叛變到我方的陣營，畢竟空著肚子是沒有辦法打仗的。就像三國史上著名的官渡之戰，便是因為曹操偷襲烏巢燒燬了袁紹的糧草，而使袁紹十萬大軍一夜之間潰敗；這就是後勤的真實與重要性。何況到了戰場上才開始種田挖礦，可能也有點為時已晚…。



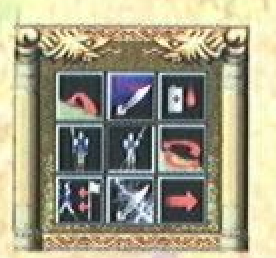
▲行走路線的標示



▲同一地日夜的比較



▼部隊被高地遮蔽的部份使用半透明式的繪圖



# 軍師與法師鬥法

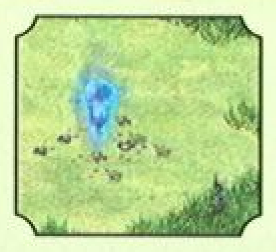


軍師與法師在『三國風雲II』中雖然不是重要的兵種，但玩過『三國風雲』一代的人應該知道，妥善運用三級弓箭手施放火弓箭(放火)，再加上軍師呼風喚雨操控天象，可以在不費一兵一卒的情況下殲滅所有的敵軍。尤其是在擁有像諸葛孔明這般的天才軍師時，施法的成功率幾乎是百分之百，又有足夠的法力施放「落雷術」等破壞性法術時，敵人就像待宰的羔羊排成一排等著昇天了！

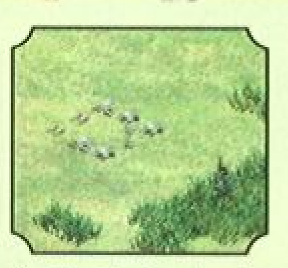
眾多的法術讓喜愛變化的玩家有了多樣的選擇，有軍師及法師都能使用的混亂術，可使敵軍在一定時間內原地打轉不受控制，任人宰割；以及可以改變風向影響大火燃燒方向的呼風法術；澆熄大火最好用的喚雨術；延緩敵人動作的遲緩術；加快我軍動作的疾行術。另外有軍師才能使用的離間術，可以花大錢將敵軍整個市鎮「買」過來歸順我軍；偽裝術可以將我軍士兵偽裝成為敵軍的裝扮，直攻敵營，甚至混進敵人防守的城池大開敵軍城門；落雷法術可攻擊大面積的敵軍部隊及建築，甚至戰場上的柵欄樹木都燬之一炬，無法倖免。不讓軍師專美於前，法師也有許多法師才能使用的法術：地火術，可以到處放火燒死敵軍；可以化草為兵的稻草兵法術；由天空落下無數大石砸死敵軍的飛石術…保證讓喜歡鬥法的玩家在『三國風雲II』中也可以玩的十分盡興！



◆法師施展地火術



◆法師施展起死回生術



◆骷髏兵復活從土裡爬出



◆火弓兵施放火弓箭的連續圖

# 焚膏繼晷，日以繼夜？

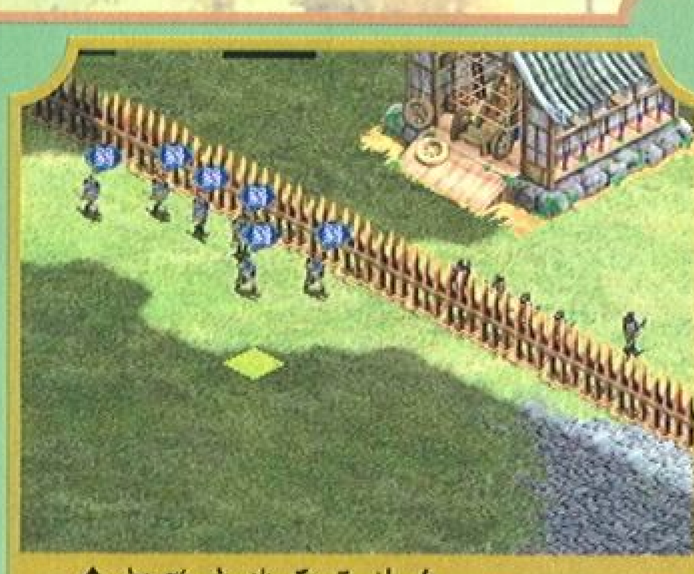
玩即時戰略遊戲時常常會有一種迷思，似乎這些戰場上的小兵們都是不吃不睡的機器人，但事實上在戰爭中，必須要考量到自己手下士兵們的飢餓與體力的問題。飢餓必須經由不停的運補糧食，使將士們不致空著肚子打仗；體力則需藉由適時調派部隊，回建築物中休息而得以恢復。當戰場上的士兵體力不繼時，會對你發出「弱」的訊息，希望玩家讓他回營休養，如果玩家置之不理，嘿嘿！士兵可能被你當場累死，不累死的也會叛變或逃跑，這樣可是得不償失的！



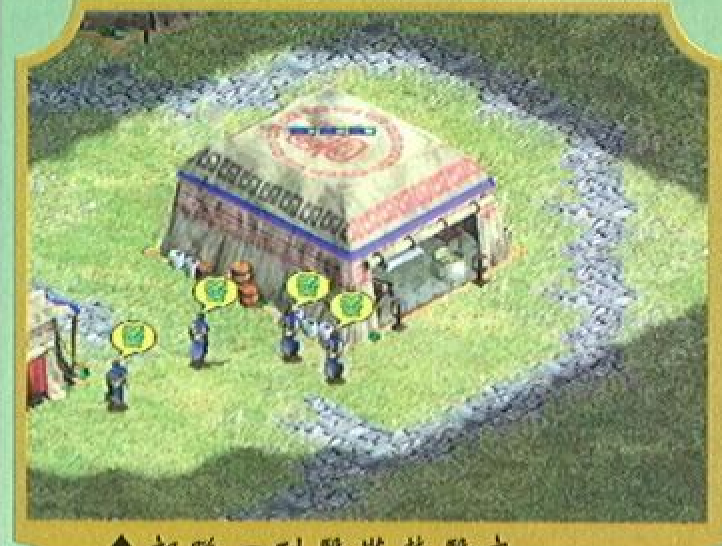
但遊戲中有考量到合理的平衡問題，將日夜變化的速度調整到適當的時間，不致讓玩家仗沒打到就一直忙著安排部隊吃喝拉睡的問題。也貼心的設計了疲勞自動回營的功能，及傷重自動回醫護營的功能，更厲害的是這些自動回營的部隊一旦恢復之後，都會回到之前的工作崗位，繼續先前的工作！



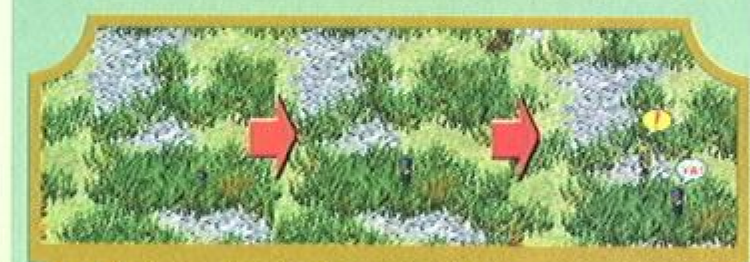
▲糧車從交通點運回軍糧



◆部隊疲倦需要休息



◆部隊回到醫護營醫療



◆部隊中敵軍埋伏的情形




預定 8月5日 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／創意鷹翔◆發行公司／華義國際

機種：Pentium166以上
記憶體：32MB
操作：滑鼠/鍵盤
www.waei.com.tw

類型 冒險RPG

## 面目全非的地球 你將是人類唯一的希望

『獨闖天涯』遊戲故事設定在21世紀末期，由於地球資源已經接近枯竭，加上環境遭到不停的破壞，使得綠色的大地失去了原有的面貌。這種結果，使的大部分的人類前往太空定居，而無法前往太空的人類就繼續留在地球上跟艱苦的環境奮鬥。

主角『藤蔓』住的村莊是一個相當稀有的地方，因為整個村子充滿了綠色植物，在當時地球上這是個相當罕見的景象。由於村中長老決定製造熱汽球，想靠著熱汽球的力量將綠色植物再次繁衍在近乎沙漠化的地球上。

就在熱汽球接近完工時，主角『藤蔓』意外的讓熱汽球飛走，最要命的是熱汽球上還坐著他的妹妹『薔薇』。由於這個意外，主角『藤蔓』便認為他有義務將這個熱汽球與妹妹找回來，但是村中的長老卻不允許他單獨行動，要整個村莊的人開會商量，討論可行的辦法。但是主角『藤蔓』無法等待討論的結果出現，便決定一個人離開村莊，進入充滿未知的人類世界中冒險。

## 創新的即時戰鬥系統

『獨闖天涯』中的戰鬥是採即時戰鬥系統，所以攻擊反應就變得相當重要，如何在短時間內贏得勝利，就成為玩者要研究的課題。

由於『獨闖天涯』中的主角『藤蔓』是小精靈，所以武器的獲得跟以往的遊戲都大不相同，傳統角色扮演遊戲主角的武器都是撿來或是買來，但是『獨闖天涯』中主角要使用武器則是靠變身能力。這個變身能力不但讓主角的攻擊能力不同，連戰鬥的方式也跟著改變。例如『藤蔓』穿上獵人的服裝便可以使用獵槍射擊，穿上伐木工人服裝就使用近身攻擊的斧頭，甚至在遊戲後期裝上末日戰士服裝便可以使用雷射槍做遠距離攻擊呢！

這種變身攻擊的方式是以往角色扮演遊戲沒有使用過的新創舉，玩者可以先觀察敵人的多寡與強弱後，再決定要變身的角色，這個特點讓遊戲中的戰鬥充滿策略性與趣味性。如果玩者將變身能力視為升級也沒錯，因為主角會隨著變身的角色攻擊能力加強。但是變身能力有時間限制，時間一到主角又變回原來的狀態，這是非常有趣的一點。

變身時間到了又會變回原樣



變身成使用獵槍的獵人

# 聰明的人工智慧

除了變身攻擊外，主角還有一項特殊技能，那就是隱藏。因為敵人要攻擊『藤蔓』都是以看見為主，要是視線被遮著或是看不到主角便不會進行攻擊，所以隱藏可以說是另一項重要的存活技能。

主角『藤蔓』可以視環境的變化將自己隱藏於環境之中，讓想攻擊他的敵人無法發現他的蹤跡，這個設計讓遊戲有多了一個玩法，當玩者發現無法打得贏的敵人時，便可以開始跟敵人玩抓迷藏，所以本遊戲不見得一定要戰鬥，玩者可以沿路隱藏主角，躲避敵人度過難關，而且躲藏時也不用怕主角會笨笨的找不路。

『獨闖天涯』另一個令人稱道的就是自動尋路系統做的相當不錯，玩者點選定移動點後，主角便會以最快和最方便的路徑走到指定地點，絕不會卡在半途，如果玩者嫌他走路不夠快，還可以叫他用跑的。

當然攻擊敵人時也可以用跑步的方式接近敵人，給討厭的傢伙致命的一擊，不過敵人很多時還是別逞英雄，暫時先隱藏起來，等他們散開後，再個別擊破。



跟普通的角色扮演遊戲一樣，也可搜查房子裡的櫃子喔！



敵人身旁的光環即是牠的視界範圍



停在路邊的車子能不能偷來駕駛呢？

# 豐富的遊戲性

『獨闖天涯』將角色扮演遊戲帶到另一個新高峰，玩者在戰鬥時可以選擇硬碰硬的打鬥方式，或是四處隱藏的躲避方式，讓遊戲的方法更多變，而且玩者也可以享受到不同的角色扮演遊戲樂趣。

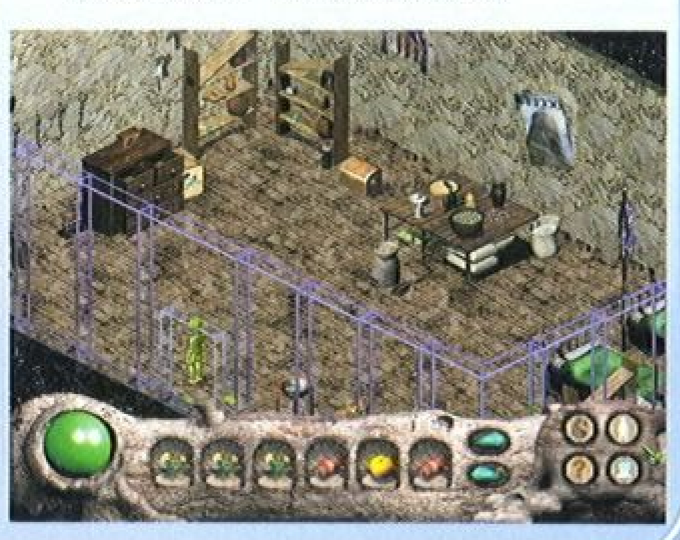


這套遊戲特別注重主角跟世界的互動關係，所以玩者要注意NPC的說話內容，有時是要主角送東西給城中某人，有時是要主角幫他解決麻煩，這些任務都有提示，所以注意對話的內容對於玩家而言是相當重要的事，因為重要的線索或訊息就在對話裡面。



遊戲的冒險過程穿插在不同的城鎮之中，而每個城鎮又有不同的區域，在這其中不但會發生有趣的事情，也會穿插動人故事讓玩者享受到角色扮演的樂趣。遊戲故事主線節奏相當明確，玩家絕不會因為支線任務的產生而發生阻礙的現象。

『獨闖天涯』是套相當獨特的單線式角色扮演遊戲，不管在劇情，畫面，介面，操作，戰鬥都獨樹一格，保證為角色扮演玩家帶來截然不同的遊戲樂趣。








預定 8月 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／龍愛科技
發行公司／智冠科技

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：搖桿\ 鍵盤

類型 益智動作

台灣遊戲史上最可愛的動作遊戲來囉！超可愛的角色，超細緻的場景，超華麗的畫面，絕對讓你愛不釋手！

## 為阻止壞博士的野心 英勇的泡泡龍們出動囉！

泡泡龍們住在哪裡？這是很多人都想知道的問題--尤其是壞蛋怪博士。他們住在靠著飛空石的力量漂浮在天空的泡泡島，有著豐富的物產資源，過著與世無爭的生活。

在一個天氣晴朗的早晨裡，泡泡龍們乘坐著飛船去從事他們的自助旅行。正當他們坐在飛船中，愉快的欣賞窗外風景的時候，突然遭受到飛彈攻擊而損壞，掉在一個無人島上。原來是壞心眼的怪博士，為了搶奪在飛船上的飛空石而攻擊泡泡龍們。壞博士搶到飛空石之後，把飛空石分給他的八個部下，打算利用飛空石神奇的力量和不需動力的飛空能力來征服世界，於是泡泡龍們為了拿回飛船的動力--飛空石，和世界和平而踏上了旅程。



## 繞著地球跑 玩遍世界各景點



勇者泡泡龍3的世界在哪裡呢？遊戲中的世界就在我們最熟悉的～地球啦！遊戲中總共有中國關、日本關、埃及關、美國西部關、印度關、非洲關、南極關、夏威夷關及未來關等9大關卡，合計超過100個遊戲關卡，背景地圖精緻細膩，充滿各國地方風情。敵方的角色非常可愛生動，但是小看他們可是會吃大虧的喔！敵、我方角色完全由3D繪製，給你和2代完全不一樣的全新感覺！

## 進化的泡泡龍，不只是會泡泡攻擊而已唷！

以為泡泡龍只會吐泡泡嗎？那3代可就會讓你嚇一大跳囉！在勇者泡泡龍3中，泡泡龍除了一般的泡泡攻擊之外，他們還會使用魔法，”吐”出炸彈，不可思議吧！更讓你驚喜的是，勇者泡泡龍3還有”神獸召喚”哩！夠勁爆吧！

如果你認為玩泡泡龍只要簡單的跳來跳去，吐吐泡泡就可以過關，那你就停留在N年前的遊戲方式囉！在遊戲中，你要靠你過人的機智及行動力，跳到你認為你到不了的地方，進入到你以為只是背景的裏關，拿取寶物，打敗敵人，才能順利的拿到飛空石唷！



## 角色介紹









### 亞比



身高：32公分　體重：41公斤
生日：5月15日　星座：雙子座
個性：活潑，好動，具強烈好奇心。
喜歡的事物：冒險.惡作劇.吃點心。
討厭的事物：黏黏滑滑的動物。

能力：能力值十分平均，是屬於均衡成長型的角色。



備註：亞比是一個超級頑皮的小朋友，總是無法乖乖的待在家裡，常常想出一些古靈精怪的點子。極愛冒險，對一切事物都感到非常的好奇。









## 貝貝

身高：34公分　體重：43公斤
生日：8月6日　星座：獅子座
個性：豪爽.開朗.有強烈的正義感。
喜歡的事物：運動，睡覺，吃炸雞。
討厭的事物：喜歡欺負人的壞蛋。

能力：攻擊力很強，只可惜移動力很慢，適合高手級的玩家。



備註：貝貝是亞比的好朋友，喜歡運動，尤其是拳擊，常常路見不平拔刀相助，但是個性上有一點的粗線條。



## 妮妮

身高：30公分　體重：35公斤
生日：2月23日　星座：雙魚座
個性：乖巧.善良.活潑.愛漂亮。
喜歡的事物：漂亮的小飾品.蛋糕。
討厭的事物：蟑螂，蜘蛛。

能力：速度為所有角色裡最快速的，可惜攻擊力須待加強。



備註：妮妮是亞比的妹妹，是個善良乖巧的小女生，她很喜歡幫助別人，可惜個性有點迷糊，所以常常愈幫愈忙喔！



## 小珍

身高：31公分　體重：35公斤
生日：2月1日　星座：水瓶座
個性：文靜，隨和，博學多聞。
喜歡的事物：讀書，可愛的小動物。
討厭的事物：老鼠，青蛙。

能力：能力值十分平均，速度則僅次於妮妮。



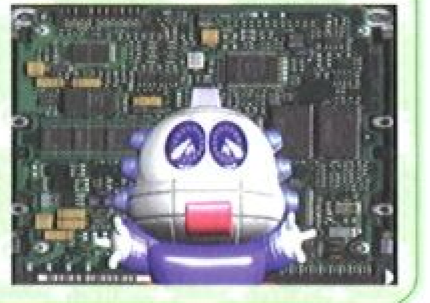
備註：小珍是一個很喜歡讀書的小女生，因為太愛看書了，因此戴了一副大大的眼鏡，但是她仍然樂此不疲！



## 羅柏

身高：34公分　體重：52公斤
製造日期：9月4日
個性：？？
喜歡的事物：充電，加機油。
討厭的事物：下雨天。

能力：能力平均，跳躍力則是全角色之冠！



備註：羅柏是小珍所製造出來的機器人，會對主人的命令絕對服從，是個值得信賴的好夥伴喔！



## 龐克

身高：33公分　體重：40公斤
生日：12月10日　星座：射手座
個性：活潑，好動，愛作怪。
喜歡的事物：搖滾樂.跳舞.金屬飾品
討厭的事物：大驚小怪的人。

能力：龐克在攻擊力，射擊距離上都有很不錯的表現，只可惜速度稍慢了一點。



備註：龐克是亞比的同學，也是亞比的好朋友，自從他聽過樂團演唱會之後，就對勁爆炫酷的搖滾樂團著迷不已！



## 小翔

身高：31公分　體重：38公斤
生日：10月1日　星座：天秤座
個性：聰明，溫柔，喜歡自由自在的生活。
喜歡的事物：剛烤好的餅乾，沒有奶油的蛋糕，飛翔。
討厭的事物：爬蟲類的動物，像是蛇，蜥蜴等等。

能力：速度，攻擊力都有相當高的素質，可惜攻擊距離蠻短的。

備註：小翔是亞比的同學，是少數有翅膀，可以飛翔的泡泡龍，平常在學校很出風頭，但是個性溫柔的他，並沒有因此而驕傲，對待每個人都相當親切，是個很受歡迎的人。





## 蒂蒂

身高：30公分
體重：34公斤
生日：4月14日
星座：牡羊座
個性：乾脆.瀟灑.喜歡標新立異。
喜歡的事物：跳舞，唱歌，草莓。
討厭的事物：優柔寡斷的人，沒有毛的動物。

能力：蒂蒂在各項能力都相當優越，攻擊力就稍差了一點喔！

備註：蒂蒂是亞比的同學，也是龐克的超級死黨，常常和龐克去參加演唱會。個性豪爽不拘小節的她，在男生、女生之間都很受歡迎喔！




預定 **暑假** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／宇峻科技◆發行公司／宇峻科技

- 機種：Pentium以上
- 記憶體：32MB
- 操作：滑鼠
- www.uj.com.tw

類型　益智



## 更加個人化，成長性的角色設定



有鑒於角色之成長與塑造自主性，技能當然也有了更大的強化，相較於前作每人僅有的一到二種技能，續集每人均增加到基本三種可實際使用的顯性技能，從拐、搶、矇、騙樣樣均針對角色之設定切實設計，不同角色均有特殊而獨有的優勢來取得領先以至於贏得遊戲。

而且更因人物屬性之比重影響大幅提高，並增設一個全新地圖點修鍊場，玩者可於這個地點學習更多技能，創造不同的技能配置組合。如仍不滿意的話，遊戲中也提供了兩位編輯專用角色，由姓名到所有技能屬性均由您打造，甚至為求遊戲之耐玩與多變，開發小組目前也正研討是否加設玩家自行下載擴充地圖與技能事件等資料的可能性。

再者就是強化明確其影響的『屬性』，事件的選擇與結果不再只是無意義的隨機亂數，評價、智力、幸運、力量主導本次所有事件的因果，即使同樣角色面對同樣事件作了同樣選擇，增減改變亦會有不同結果。各類結果又再次影響屬性之增減，如此循環之下，事件的樂趣自然無窮止盡。

在修練場中可依自己的喜好去學習技能

## 玩物未必喪志，有付出有所得的遊樂場

為了不使遊樂場設計成為純粹強撐場面的小遊戲，本遊戲將小遊戲之互動性與實際性加強許多。因應連線與多人對戰修正了多種對戰玩法，更將遊戲的獎勵附加上屬性之增減，小遊戲可不再只是打發時間與充場面的幌子，涵蓋層面更由單純反射神經之考驗擴充至心算策略運作與基本常識部分，誰說玩物喪志呢？

心算解謎，趕快找到4個數字相加後尾數等於要求數字的螢幕吧！




美人魚問答大考驗

## 外行有熱鬧，內行有門道的整體設計



遊戲中的股市畫面

整體更加親和的自動提示介面設計，該玩者行動嗎？能作哪些動作？均直接於介面上作直接顯示，少了在一些明明不能選擇的按鈕做的錯誤嚐試。加上遊樂器式的簡潔畫風與直覺流程設計，遊戲更加的容易上手。

覺得大富翁太無趣幼稚？完整的股市參數運作給你接近真實的股市操盤感，細密的屬性影響與合理投資概念與地價設計。即使玩家喜歡策略型遊戲，大富翁世界之旅2亦給你一個具體而微的發展空間，另有勝負條件設定等多項貼心設定。不管您的要求為何，不論您遊戲的功力如何，大富翁世界之旅2都試圖提供您一個最佳的娛樂空間。

# 魔法氣泡

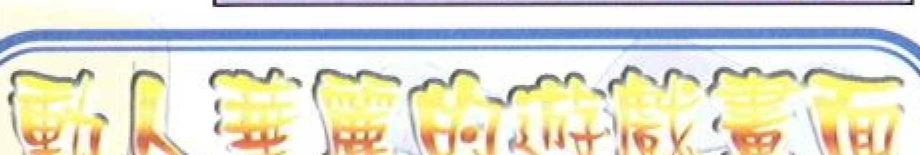
預定 **8月** 發行　體驗 展示 桌布

設計公司／弘煜科技◆發行公司／智冠科技

- 機種：Pentium100以上
- 記憶體：16MB
- 操作：滑鼠\鍵盤\搖桿

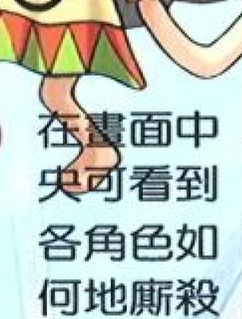
類型





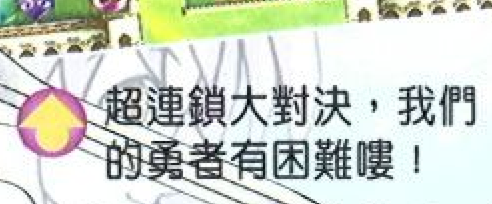
## 動人華麗的遊戲畫面

仔細的看一下遊戲畫面，您將會發現這款遊戲完全比照大型RPG的美工製作，玩家可以看到可愛的3D人物造型、炫麗的魔法效果、細緻的遊戲背景，連細微的道具，都製作的非常精巧可愛喔！當然囉，這款遊戲的要角--可愛的膠質怪，也有令人莞爾的表情，讓人愛不釋手。





在畫面中央可看到各角色如何地廝殺



超連鎖大對決，我們的勇者有困難嘍！

## 豐富的劇情

在遊戲劇情模式中，有大地圖、商店和賭場，玩家可以到商店選購喜歡的道具，如果錢不夠了，還可以到賭場試試運氣，但是小心別輸光了。老老實實的從每場戰役中賺取金錢，也是不錯的方法喔！

## 刺激緊張的對戰

開發小組讓這款遊戲營造出像即時戰略遊戲般的快節奏和刺激感，所以魔法氣泡不只是有超水準的遊戲畫面，在遊戲的進行中你更可以感受到廝殺連鎖的快感。而且聰明又搞笑的電腦人工智慧，絕對讓人大呼過癮，玩了還想再玩。在雙人對戰中，玩家可以選擇喜愛的角色和朋友家人一起對打，看看誰的反應快。



## 最易上手的遊戲介面



使用道具“特製爆裂彈”

魔法氣泡主要是以鍵盤和滑鼠來進行遊戲，但是也支援使用搖桿，讓玩家以最順手的方式來進行遊戲，充分享受遊戲帶來的樂趣。在遊戲中，每場戰鬥都會依照玩家的等級作智慧的調整，讓玩家覺得有點難又不會太難，充分享受遊戲帶來的快感。




## 自由買賣土地系統



首先要為各位讀者介紹的是麻辣大富翁最新系統大公開！那就是玩家在遊戲之中可以自由的和對手買賣土地了。咦！自由買賣土地？什麼是自由買賣土地？不用急，聽我慢慢道分明。搶土地一直是大富翁遊戲的特點之一，所以一般的大富翁遊戲大多都是以搶得的土地來累積資產（運氣好的人就可以拿到比較多，比較好的土地）。但要是一開始土地搶輸別人，那在之後的遊戲中就會先輸別人一半了。可是在麻辣大富翁之中，玩家不再是搶到土地的人就有贏的把握，由於玩家可以藉由自由買賣土地系統，來和對手買或是賣土炧，所以有效的運用這一項功能，這也是致勝的方法哦！

| 預定 夏季預定 | 發行 | 體驗 展示 桌布 |
|---|---|---|
| 設計公司／弘煜科技 | | |
| 發行公司／智冠科技 | | |
| ▶ 機種：Pentium166以上 | | |
| ▶ 記憶體：16MB | | |
| ▶ 操作：滑鼠 | 類型 | 益智 |

www.fy.com.tw






◀各種突發的事件



有趣的「命運」插圖

## 不同的房屋，不一樣的收穫！

麻辣大富翁和以往的大富翁不同的地方，就是玩家所蓋的房子不再局限在單格之中了，這話怎麼說？遊戲所可建築的房子有分為1~5格這種房子，而且這5種房子都可升級，也就是說包括升級的房子，玩家一共可以建造10種房子。

所以說只要玩家的土地連在一起，玩家就可以自由決定是要蓋什麼樣的房子。當然越大的房子造價一定是比較高，但是相對的只要對手走到這裡的話，那他所要付的過路費就會比之前高出非常多！

以下就是3格土地的時候可以蓋的房子，在它旁邊的同樣是3格的房子。但是有所不同的是，左邊的原本的房子，而右邊就是已經升級過後的房子。



▲ 3格房子升級前與升級後的比較，升級後的房子可是還附有小耳朵喔！

## 自由改建房屋系統

之前所提到的不同的房屋所需要的是連續的土地，但要是玩家之前的土地上就有建了一些東西時那要怎麼辦？不用擔心，在遊戲之中玩家可以自由的拆除和建造房屋，那樣玩家就可以自由建築自己想要的房屋了。

還有一點要告訴各位玩家，那就是玩家把自己的家給拆掉的時候，可是會得到一筆錢哦！這真的是太神奇了，傑克！拆自己家的房子可以得到錢，天底下有這麼好的事耶！不過玩家在拆自己家的時候要注意到，這筆錢會比建造一棟新的房子少一點哦！而要是玩家目前的現金不足的話，除了可以到銀行借錢之外，玩家也可以先變賣自己的家來應急。

破碎虛空原班製作人馬——北斗星2000年隆重獻禮

# 仙狐奇緣

生與死 如何超脫

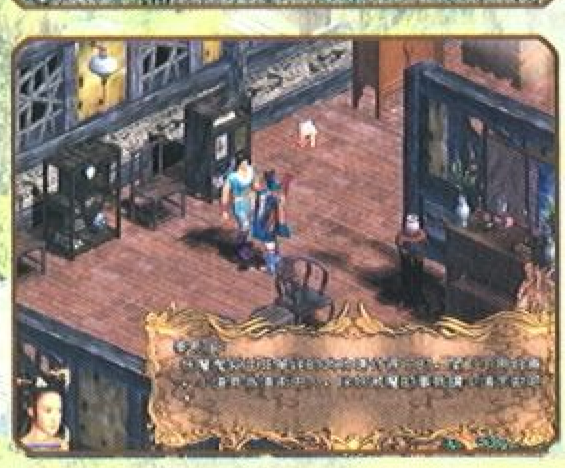
愛與恨 如何面對













## 一部讓你看見天地真情的奇幻遊戲

糾葛的愛恨情仇，人鬼仙的戀愛物語。

有趣的寵物飼養功能，可以養出各種不同愛寵。

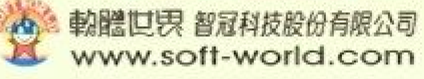
分屬金雷水火四種屬性的寵物，各有不同性格，將伴玩家闖天涯。

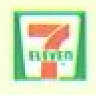
眞實性的日夜變化，人鬼妖世界更分明。

時間與環境的改變使敵人有不同能力，戰鬥更具挑戰。

史無前例的超豪華3D劇場，似夢似幻歷仙境。

研發製作/  北斗星工作室

出版發行/ 


均有販售


若與至愛陰陽兩相隔，你會選擇漸漸地遺忘？還是與命運之神搏鬥？
愛妻在自己眼前被殺，九尾妖狐更信誓旦旦，
要他們從此陰陽相隔，永不相見！
秦長風該如何破解咒語，
前面又有怎樣的險惡道路等著他？！
盤絲宮
絲絲扣扣密結絲，
魅惑妖精任如絲！
任如絲，嗜血狠毒的蜘蛛精，
是九尾狐仙手下第一號殺手！
在來到陰森幽暗的盤絲宮時，
你躲得過她那致命吸引力嗎？
玄陰洗髓泉
飄渺殿裡洗髓池，
洗去記憶忘情仇！
如果這輩子最刻骨銘心的記憶，
將被全盤洗去，你該怎麼辦呢？
九尾仙狐懷著滿腔怨恨建造洗髓泉，
發誓洗去人們所有快樂美麗的記憶！
你如何在驚滔駭浪之中毀掉洗髓泉，
保住愛妻蘇千雪以靈魂換來的記憶？
仙狐
研發製作/ 北斗星工作室
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com



仙境村
人間樂土如仙境
晃晃惚惚原是夢！
痛苦的記憶叫人不堪回首，
無憂的生活抹滅不了事實！
這裡的百姓忘了自己已成陰魂，
這裡已成躲避痛苦的極樂天堂！
你要不要幫他們回復死亡記憶？
解脫人世間的生老病死去投胎，
還是任由魂魄幽幽蕩蕩在人間？
驚蟄殿
秋蟬冬木何所依，
魂飛緲緲驚蟄殿！
秋蟬冬木，兩個身世堪憐的悲慘婦人，
本著懷恩的心情伺候在九尾狐仙麾下。
驚蟄殿會是她們魂飛魄散的最終地點？
還是秦長風將成為她們洩憤的刀下魂？
觀花台
牡丹花精多善感，
欲開花路惟淚珠！
牡丹花開滿觀花台，朦朦朧朧不見去路。
據說花精多愁善感，只要令她感動落淚，
將有柳暗花明的一天！
奇緣
7 ELEVEN
Hi-Life
萊爾富
均有販售



聖章
女神伝説
Holy History~Legend of Goddess
滅世七鍵，終將開启女神面目。
2000 年 電腦應用展 8月2日~8月6日
地點 台北世貿二館
時間 AM10:00~PM20:00
凡當天預購聖章~女神傳説，
即可獲得聖章試玩版一份，
並與真人扮像 武王Cosplay 合影留念喔！
首批限量珍藏！！
遊戲附贈三樣贈品 讓您大呼過癮！
聖章~女神傳說 原版海報
初回限定特典 滑鼠墊
六王經典傳奇 精緻貼紙
只送不賣，唯有首批才看得到！
2000
台北電腦
應用展
聖章150元折價券
凡展覽期間，
持本截角至TGL攤位，
預購[聖章~女神傳說]遊戲一套
即可折價150元。
(每人購買乙套軟體限用乙張)
TGL攤位號碼(世貿二館)
F285~287
F302~304

# 完全國人自製即時3D回合戰略遊戲。






















TGL

純量小組首支最新力作

今夏，邀您一同深刻感動!!



## 技術

國人自製強大MAX-3D即時3D引擎，採用先進的智慧型場景分割技術，遊戲畫面上將可同時處理600萬面。

擁有最先進的場景特效，無論下雨、下雪、霧氣、晝夜變化，接能即時感受真實場景。彈性之場景特效開關，可依據玩家不同等級之3D加速卡，讓您的加速卡發揮極致效能，不再暗自哭泣。



## 娛樂



130種活潑可愛的多樣兵種，擁有陸系、自然系、空系、水系、不死系、元素系六大種族之個別兵種。兵種全採日式Q版造型，每樣兵種皆有其生動爆笑的靈活動作，陪伴您在戰場上無往不利。
英雄式探索系統，充滿冒險與刺激。上網下載怪物與城堡，讓您百玩不膩。
全國唯一戰略遊戲所獨創之空中交通工具，具有搭載與空對地攻擊特性，樂趣加倍滿點。



## 感動

豐富的故事劇情與完整的世界架構，讓您與君王一同體驗這場不凡的戰爭。每位君王各為其不同理由而戰，玩家將可自由選擇，六次的君王感受，將給您六次感動。

六大國家，富有不同的種族文化、風俗民情，幾百座王城，皆有其獨特的城市文明。散佈在全世界的小村落與神殿，都流傳著浪漫傳說與神話。



## 友善

簡易的操作方式，讓您方便上手，玩家可自由挑選難易度，隨意調整行走速度，並隨機開啓場景特效開關，讓聖章完全符合您的電腦需求。

操作介面簡易方便，即時您是第一次碰戰略遊戲，也可以輕鬆上手，打個痛快。一鼠玩到底，打破您對戰略遊戲的刻板印象，男女老幼皆適宜。

| | 作業系統 | 電腦主機 | 記憶體 | 顯示卡 | 音效卡 | 操作方式 | 硬碟空間 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 基本配備 | Windows 95/98/2000 | Pentium 200以上 | 32 MB | 支援 DirectX 7.0 以上之 4mb 3D加速卡（必備） | 相容 DirectX 音效卡 | 滑鼠(必備) | 未定 |
| 建議配備 | | Pentium II 300 | 64 MB | | | | |




CD 2片入

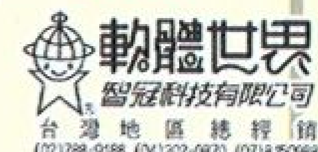
NT599元




TGL™ TECHNICAL GROUP LABORATORY
台灣帝技爺如科技股份有限公司
105 台北市光復南路一號10樓
客服專線 (02) 2747-1035
http://www.tgl.com.tw




R&D Dept. 1 Simple Power
http://sp.tgl.com.tw
研展開發: 台灣TGL-純量小組




台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)8150988

『不管您的喜怒哀樂、疑難雜症，歡迎到巴哈姆特電玩資訊站(www.bahamut.org)的TGL專版參與討論。』

Full Real-Time 3D Visual Environment
Hearing The World by Your Ears
Impact Feeling 3D Role-Playing Game

# 月夜下的浪漫傳奇

## ...糾結愛恨情仇的英雄血淚史

# LUNA SAGA 神月紀事

一先進的全即時 3D 場景及角色程式技術，展現華麗的幻想世界風格，
一結合角色扮演及動作、戰術之遊戲特色，造就豐富的遊戲性，
一扣人心弦動人的主線故事及眾多支線，引動心靈上的震憾．
一電影式分鏡手法，搭配上數十首結合電子與交響的高品質配樂，
一２０００年夏季，邀您一同遨遊這新世代國產遊戲鉅作！





**預購折價卷 150元**

凡填上本券資料，於8月2日~6日，2000年台北電腦應用展的展覽二館至TGL攤位（285~287、304~302）預購「神月紀事」，即可折價150元。

姓名：

電話：

地址：

2000/8/2～2000/8/6
世貿二館TGL攤位，
將舉辦神月紀事競技活動，
請密切注意後續消息！




Research & Development RD 2






## 在世界地標上戰鬥

預定 秋季 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／Westwood
國內發行／第三波

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：Mouse

類型　即時戰略




進軍艾菲爾鐵塔

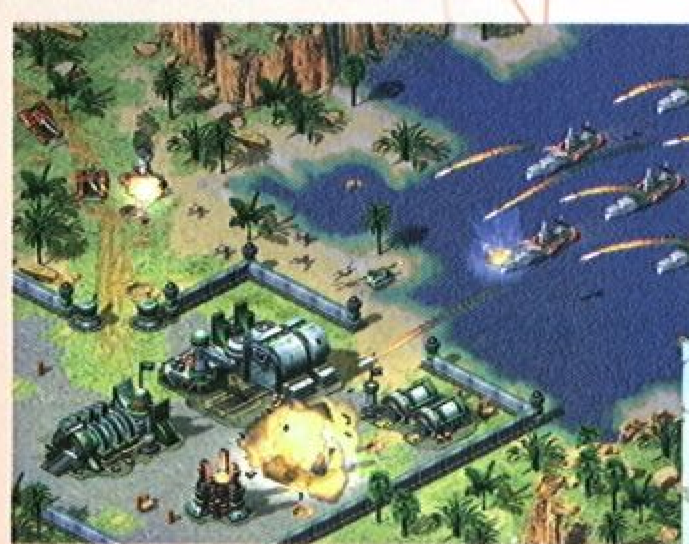
Westwood Studios宣佈將推出終極動員令之紅色警戒二（Red Alert 2，暫譯），故事大致敘述揮舞著奇特新科技，並帶著強烈復仇意志的蘇維埃帝國入侵美國，紐約及華盛頓被征服。對這次突擊完全沒有準備的盟軍損傷慘重。這套遊戲將帶玩家回到紅色警戒的世界，面對新戰略、戰術及新單位的攻擊。

和紅色警戒一代相同，玩家可以選擇領導蘇聯或盟軍。蘇維埃的指揮官將入侵北美，並設法把侵佔的土地畫為母國俄羅斯所有。盟軍的指揮官必須將他們擊退，確保自由的果實。雙方都配備有傳統及實驗性武器，蘇維埃能夠進行心理戰，使用核子武器，以及使用先進的Tesla科技。至於聯盟則能夠使用傳送術，以及透過控制氣候使用雷雨閃電攻擊。支援上述高科技及先進武器的單位包括陸軍、空軍以及海軍。戰事則發生在華盛頓特區、芝加哥、珍珠港以及德州等。另外，戰火還將蔓延至墨西哥、德國、法國和西伯利亞等地。據了解，世界地標這次會出現在遊戲裡。依Westwood的說法，紅色警戒二將讓玩家在熟悉的世界地標上戰鬥，如自由女神像、白宮、艾菲爾鐵塔等。

自由女神危險囉！

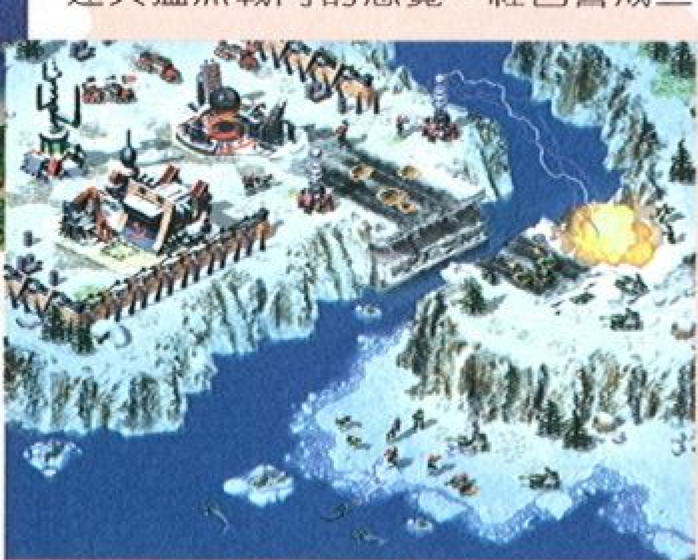
## 遊戲鏡頭更深入畫面

眼尖的讀者從圖片裡可以看出，二代的鏡頭將比任何的終極動員令系列遊戲更接近畫面，因此建築物會大一些，這項改變讓玩家能更融入戰鬥中。遊戲的戰場仍是二度空間，結合立體圖像及sprite圖形，但這回整套遊戲可以在1024x768的解析度下進行，因此單位及建築物的色彩明亮且栩栩如生。

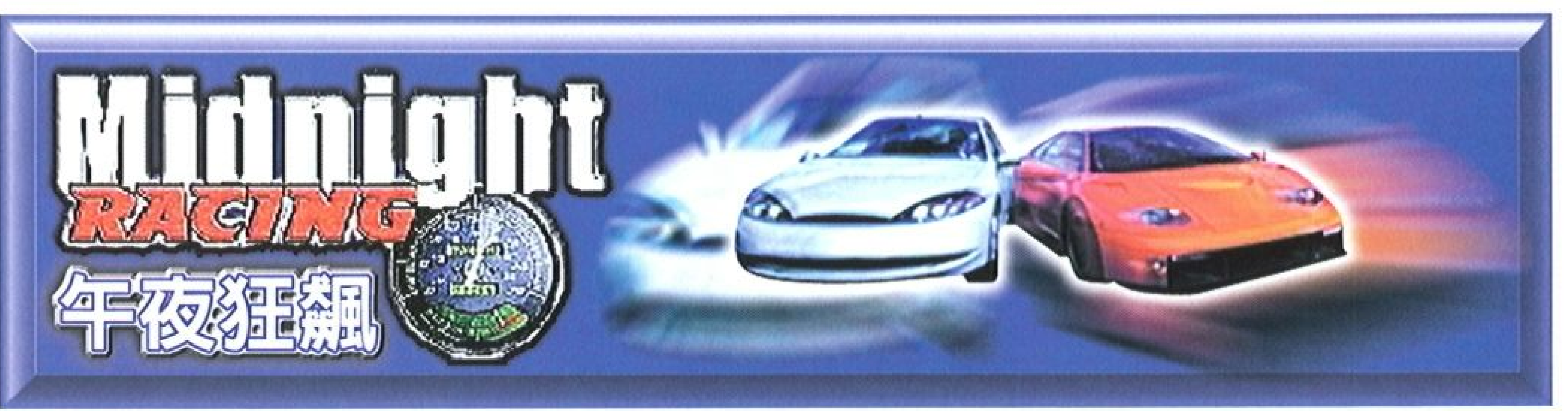

海軍全數出動出擊

遊戲的操作介面也有了些微的改變，設計師在介面裡加入了一些新特色，包括可分離建築物及單位的tab功能，以及在螢幕底部有command/shortcut bar的設計，可用來加快執行常使用的功能，如守衛及部署等。

最大的改變是遊戲的步調比任何即時戰略遊戲還快些，在不犧牲遊戲深度的情況下，能帶給玩家快速與猛烈戰鬥的感覺。紅色警戒二將支援區域網路、網際網路以及上Westwood Online連線對戰。內建的全球排名系統將允許玩家追蹤其在網際網路遊戲上的勝利及失敗戰績。世界控制模式（Worldwide Domination mode）則讓玩家可以在戰爭中爭取全球控制權。


戰事也會發生在冰天雪地裡

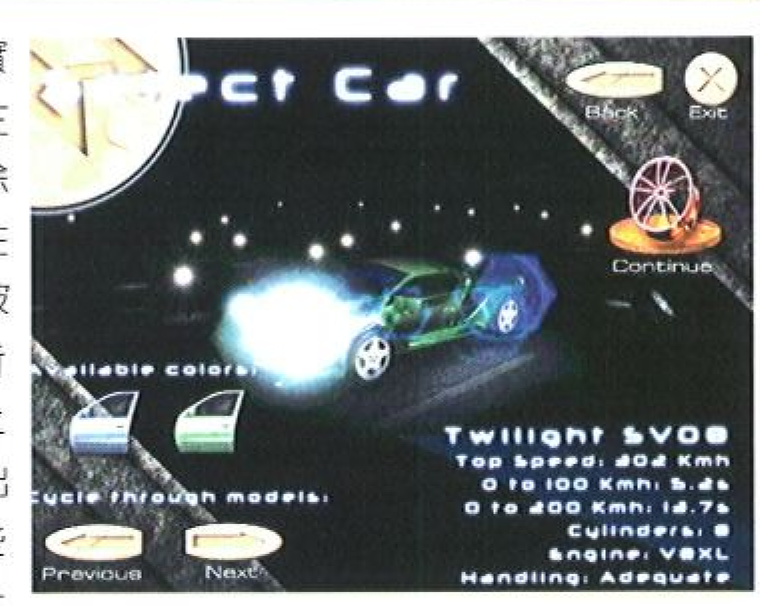

陸海空三路進擊







細心的玩家也許會注意到，其實無論是TV GAME或是PC GAME的市場，賽車或競速類型的遊戲除了因硬體機能持續、穩定提升而在畫面上一再出現令人吃驚的突破外，在遊戲的內容與樂趣上也一直是遊戲開發人員不斷精益求精、尋求新點子的努力方向。除了傳統房車賽、方程式賽車等題材外，像在遊樂器上的首都高賽車、瘋狂計程車（PC GAME上較缺乏這些新類型）等都開拓出了十分具有特色的訴求與風格。這些創新及努力也確實獲得了玩家的廣大好評！







而現在介紹的本款由歐洲公司所開發的「午夜狂飆」就試圖營造、傳遞一種和以往賽車遊戲完全不同的獨特氛圍，也就是「夜晚」所散發出的那種難以捉摸、無法以言語名之的深沈魅力……




## 夏夜晚風中的浪漫之旅！

「午夜狂飆」是一款風味特殊的賽車競速遊戲。時間是炎炎夏季中，滿天星斗、涼風幾許的夜間，場景則是依照德國城市為藍本所建構出的現代都會。因此，遊戲中不會出現白天烈陽當空、令人頭暈目眩的炎熱場景。所有的奔馳與狂飆都在這清涼、舒適、瀰漫著神秘浪漫氣息的仲夏午夜都會中展開，風，正從耳際呼嘯而過，伴隨著星月……




## 飆車的魅力!!

如果各位喜歡在北二高，汐止新台線或北濱公路上急馳狂飆（嗯～我是說用高速開車），午夜狂飆就是為您量身打造的遊戲。人類，尤其是雄性人類在血液中必然有某種複雜難解的神秘因子，天生就對於速度與極限的突破蘊含著如野獸般的渴望。想像一下從山坡上急衝而下過彎疾駛的驚險快感吧！

遊戲中的音效也配合夏夜的氣氛蟬鳴叫，配上爵士風味的音樂，催化著玩家心理追求速度的潛在因子。但我們同時也看到，相較於由柏油、水泥築成的路面與以塑膠、鋼鐵打造出的車輛來看，人的血肉之軀豈止是脆弱所能形容。所以，遊戲中和貨櫃車迎面追撞，越過雙黃線賭命超車這種特技場面，還是留在午夜狂飆遊戲裡吧！

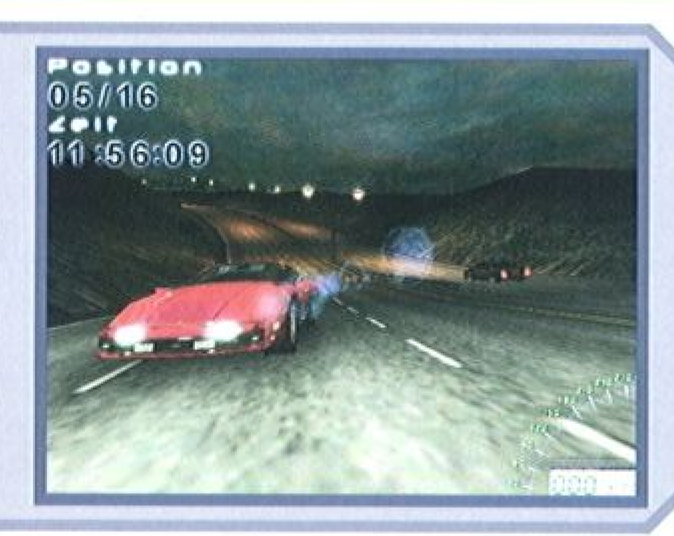


# Surprise!!





這渾然一體的「速度舒適」其實是透過了遊戲中各種不同要素的完美結合才得以充分達成，底下我們來檢視，究竟是哪些東西成功地在遊戲中扮演了舉足輕重的關鍵地位。



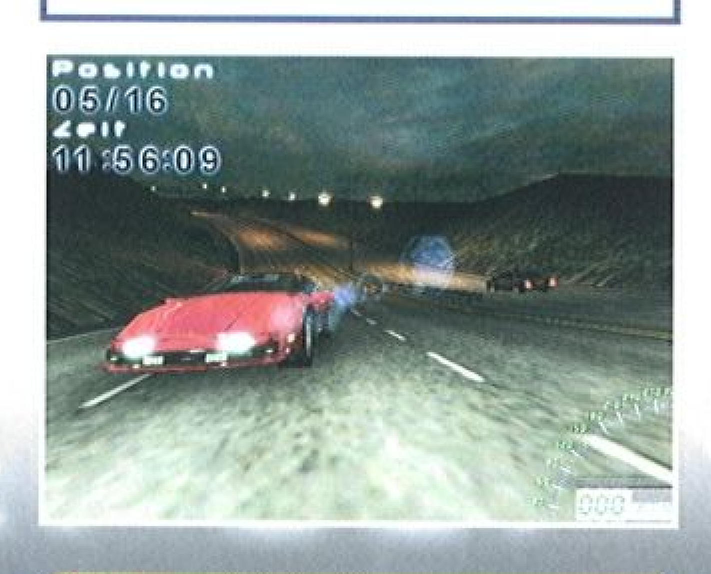
## 月夜的魅力

先從視覺上來看，由於遊戲時間設定在夜晚的緣故，無論像是遠方天空低垂的雲幕、隧道頂端黃橙昏暗的燈光、以及各種光滑、流線車身所映射出的反光等景致，在3D加速卡強大的特效及運算處理，無一不令玩家瞠目結舌、擊節三嘆！！除了各種道路之外，像是天橋、交流道、小山丘、隧道等場景配合上兩旁高聳入雲的大樓與往復急馳的各型車輛，一起組合出賞心悅目、豐富多樣的視覺享受。



## 破錶的挑戰

在車輛方面，從福斯可愛的小車車到高級的房車跑車，都是各位在這場夏夜賽事的絕佳武器！在遊戲中，車輛的極速約可衝到時速170公里左右，在完成某些賽道後釋出的車輛更可達到200~300公里，相當驚人！

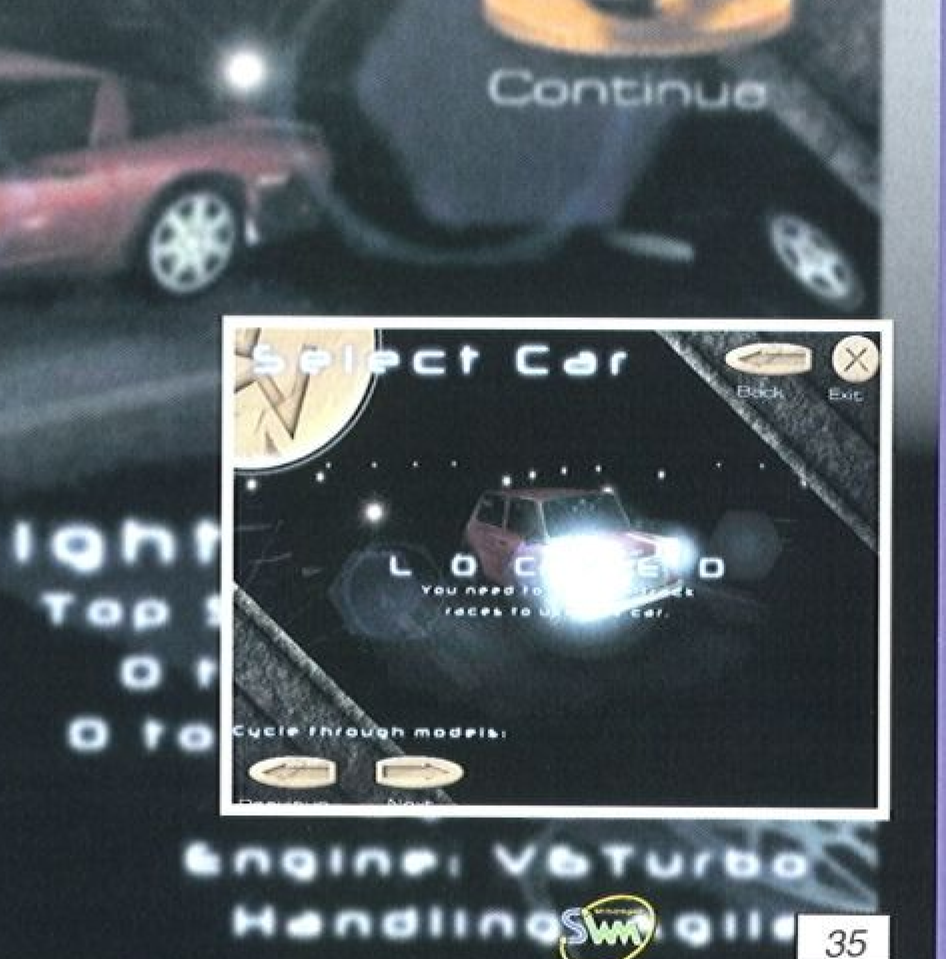


註 遊戲包含了四種模式：城市狂飆、極限挑戰賽、冠軍賽、以及透過區域網路或是網際網路連線的多人（最多8人）對戰模式。

## 12種攝影視角變化

另外，「午夜狂飆」裡有著12種攝影視角變化，方便玩家們從任何一個充滿魄力的角度來欣賞這一場在夏夜中狂奔的浪漫盛宴。而數條從5公里至15公里的賽道群，將以往賽車遊戲常常因賽道數量太少而讓遊戲性大打折扣的缺點一掃而空，讓每次遊戲幾乎都是一種全然不同的新奇體驗。

覺得天氣太熱了嗎？？「午夜狂飆」保證讓你既「涼」且「爽」，還可以一邊欣賞德國都會午夜時分的萬般風環……



# 瘋狂彈珠台

SLAMTILT RESURRECTION

## 不用技術的小玩意??

本款遊戲主要由兩個主題（一個是惡魔城、一個是加勒比海盜）所構成，兩個主題各有屬於自己的故事情節，並與遊戲面整合為一體。畫面處理上，在各個細節處理上看得出來十分精緻（遊戲解析度可高達1600X1200！）。為了因應彈珠在台子上各個角落亂竄時東跑西跑的困擾，遊戲畫面在設計的時候將「多重視角」加入，使得玩家可以從各種方位清楚的觀察到彈珠的運動。除此之外，動態光源的運用使的畫面中物件的在光影、色澤及立體感的呈現均更為出色，而高達85Hz的畫面更新率讓彈珠及其它物件的運動十分順暢。

而在遊戲模式方面，共提供了包括一般、競技賽、冠軍賽、時光戰區等不同模式加以選擇。每一種模式都有著相當獨特的遊戲方式與樂趣。其它像是逼真的遊戲音效、內建詳細的遊戲說明，還有可將遊戲紀錄上傳至官方網站，與世界玩家一較高下的有趣機制，都使得本款彈珠遊戲讓玩家一再流連忘返，沈醉其中。

預定 7月底 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／Ganymede Technologies
國內發行／松崗

- 機種：PENTIUM 200
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：K

類型 益智




## 名符其實的彈珠專家！

本遊戲的開發與發行商 - Ganymede Technologies 和 21st Century Entertainment -已經或製作、或發行大約11款以上的彈珠遊戲，可以說是名符其實的「彈珠王」，對於這家執著認真的於單一遊戲類型並將之做到最好的精神不能不說佩服。也因此，當我再一次啟動這款遊戲並進入廝殺時，許許多多之前未曾留心的細節刻畫與設計竟全都一一浮現，從而讓我對「瘋狂彈珠台」這款遊戲又有了更高的評價。




「瘋狂彈珠台」提供了大作之外另一種富含創意的輕鬆與趣味，你可以只花個五分鐘、十分鐘就能充分享受彈珠台遊戲獨特的動感和刺激。尤其當你用拉桿將彈珠擊發、彈射出軌道的那一瞬間，似乎就像是一次未知卻充滿想像的冒險也同時開啟！









預定 8月 發行　體驗 展示 桌布

國外發行／INTERACTIVE VISION
國內發行／松崗

- 機種：Pentium II 300
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：M、K

類型 飛行模擬





## 讓你體驗更驚險的飛行



《救難先鋒二》是飛行模擬遊戲中少見的以搜救為主題的遊戲。在遊戲中玩家將扮演美國海岸巡防隊Dolphin HH65型直昇機的飛行員，隨時待命以面對各種高難度的救難任務。遊戲內容不僅僅是以飛行為主，幾近特技動作的救難方式才是遊戲的重點。玩家將體驗到在惡劣天候下救援受難者，而且得同時穩定直昇機的高超技術。以及在茫茫大海中搜尋生還者的過程。

《救難先鋒二》的圖型引擎比起一代做了更多的改良，支援大部份相容Direct 3D圖型加速卡。而且可隨著加速卡所支援的解析度而改變，最高可達1600x1280。在高解析度下，圖型的表現相當細緻，卻也不失其流暢性。遊戲中幾乎每樣物件都採用單一呈現的方式，也就是說它們都是一個個實際存在遊戲中的，而不是採用大片貼圖的方式。當你由空中逐漸逼近地面時，會感到樹木及建築物由小變大的迫力。

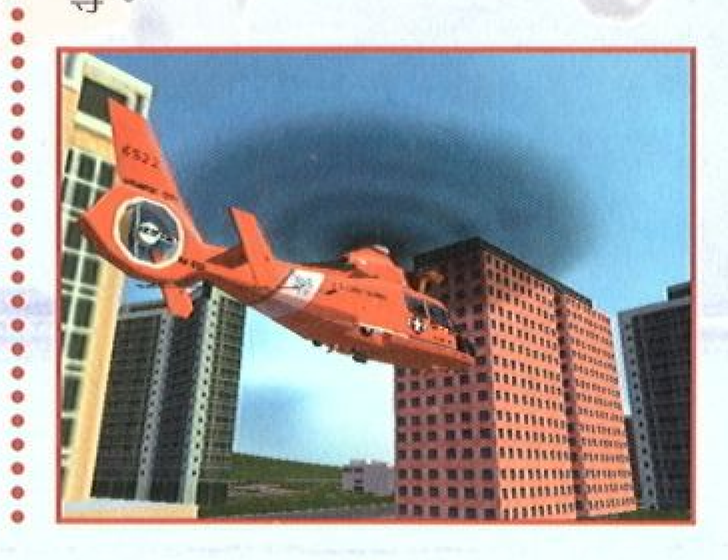


## 超強的天氣模型

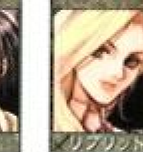
除了物件上的精緻表現外，天氣效果的表現，也是遊戲的重點。為了能忠實呈現救難的過程以及難度，《救難先鋒二》的天氣模型更甚於一般軍事飛行遊戲。因為天氣通常是導致一件災難發生的主要原因之一。遊戲的天氣效果以兩種方式來表現，一種是視覺上，你將會看到大雨、下雪、起霧等天氣狀況。另一種則是天氣效應來影響你的飛行狀態，這部分也與飛行模型做了最佳整合，以期使玩者能感受到最真實的操控感。

為了彌補在電腦中只能有單一視角的先天缺點，《救難先鋒二》主要以外部視野為主。如此，玩者才能夠目測到直昇機能否準確的接近目標。當然，遊戲同樣提供第一人稱的內部視野，也具有虛擬座艙的功能。

《救難先鋒二》提供了50個以上的單一任務來讓你接受挑戰，這些任務都是以海岸巡防隊歷史檔案所改編的真實任務，你可以由這些任務中來了解到如何去搜尋受難者，如何放下吊索去救起生還者…等。
















預定 8月發行 體驗 展示 桌布


國外發行／KOGADO
國內發行／協和國際多媒體


- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse

類型 戰略

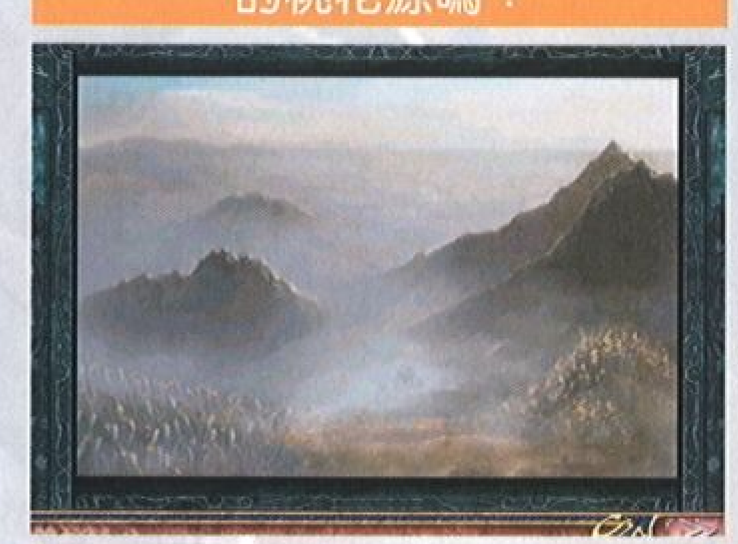



# 魔導異元素2

## 魔導異元素二 闇夜笑聲

目前上市的"魔導異元素"，現在出現第二代了。日本個人電腦遊戲的上等品牌"工畫堂"所出品的「魔導異元素」系列，是個什麼樣的遊戲呢？這款遊戲和其系列的前作又有什麼不一樣的地方？我們來仔細的看一看。


安詳的大地，這裡是世上最後的桃花源嗎？


山在虛無縹緲間，這種地方會隱藏什麼殺機？

## 魔導異元素的世界再傳承－神槌復活

在前作裡面毀天滅地的神槌又再度復活了。基本上，在"魔導"這款遊戲的世界裡面，這種叫做"神槌"的事件是不會停歇的。神槌是一個維持世界平衡的力量，當有某一種種族興盛起來的時候，它就會開始監視。當這種種族破壞掉平衡而開始強力擴張時，神槌就會興起，將這種族追打到幾乎滅絕的境地。



戰亂的年代，神錘與人類的爭戰好像永不停歇

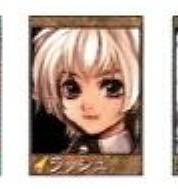
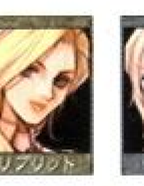
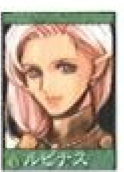
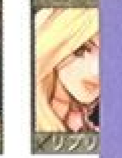
前作裡面那個幾乎將人類滅絕的神槌輸給了主角，但是神槌並不會就這樣退下舞台，它們在二代的時候捲土重來啦！基本上，整個魔導世界的架構，就是在人類和神槌之間的宿命裡面打轉。在這種動亂的時代下，有更多的愛情故事，有更多的大時代情仇。你在玩這款遊戲的時候，除了享受它的戰略感覺，它的美術氣氛，更要享受它的這種故事背景！

## 精靈與騎士生生世世的相約－契約再現

精靈們是在這個世界裡面唯一有能力施放魔法的種類。但是精靈們的肉體強度實在太虛弱了。所以精靈們需要"宿主"。我們的騎士都是強而有力的超級戰士，所以必須使用"契約"和精靈一起共生。在共生的時候，所有的成長都是一體的。騎士和妖精會一起成長，反之亦然。

另外一種則是經過"培育"，培育的意思指的就是妖精把騎士當作老師，以單一的能力下去鍛鍊，達到成長的目的。還有許多寶物可以讓你在培育的時候作為教材，這樣的話妖精和戰士的共生體就可以在戰鬥之外提昇自己的能力。


進行契約交換的聖殿，妖精要配上願意呵護她的騎士





# 系統部分－改良前作的繁雜感覺



要準備出發了！這是裝備武器的最後一關

在魔導異元素一代裡面，最讓人感覺不夠完美的地方，就是它的系統設定。這系統設定卻又指的是戰鬥時的系統設定而言的。在戰鬥之前，每一隻機械人都要經過複雜的裝配，每一隻機器人都要花上很久的時間，而且還每一個主角都必須設定！

在魔導異元素二代裡面，工畫堂改善了一代的缺點。首先在機器人方面，只需要裝配武器防具和攜帶物品就好了，聖句、魔法、特技這些東西都變成機器人的原有值，在出去作戰時，這些東西就可以根據你操作人員的能力而發生效果。

再來就是在機器人的整體配套方面，可以將某一型的機器人裝配完成之後，選擇〝儲存設定〞，然後當別人使用這一型機器人的時刻，就可以使用和剛剛所儲存的機器人一樣設定。這種新的設計改善了一代那種太過麻煩的設計，卻絲毫不減這款由〝精細設定〞為標榜的系列大作！



從武器庫裡面選擇一個你要的好了！

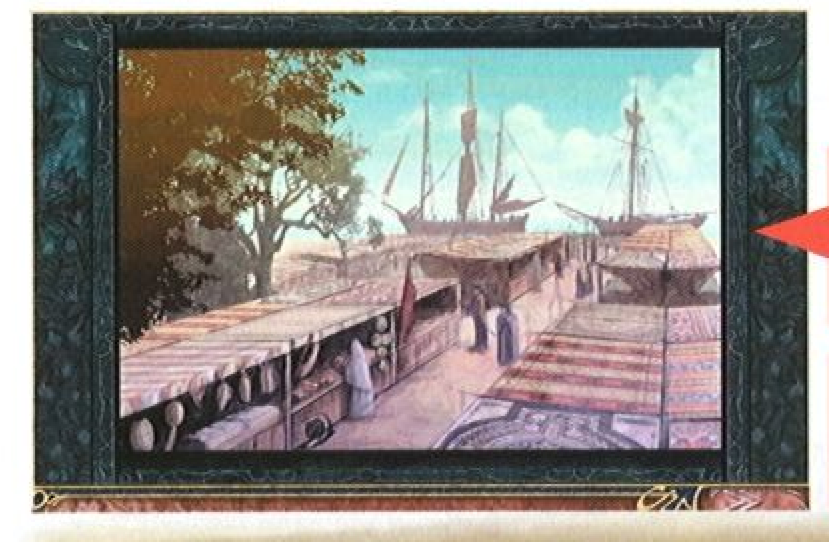
# 美術音樂精湛再突破

在這款遊戲中最讓人賞心悅目的部分，就是美術了。這款遊戲的上一代就已經叫人感覺到其美術功力精湛，但是這一次更是令人激賞！在介面選用的顏色上也是採用飽和的色感，雖說紋飾並不算華麗，但是在色彩的搭配之下，卻有高貴的氣質。在整個遊戲裡被你天天裝配來裝配去的那些機械人也經過重新設計了！不但造型比起前作更加帥氣，顏色的搭配和飽和更是前作所不及的。值得一提的是，在組裝機器人的時候，還可以看見所有的武器和防具！如果你讓妖精和騎士一起作培育動作的話，更有像塔羅牌一樣造型的介面圖形可以看。這不但是視覺的享受，更是一種美感的再突破！

整體的音樂性被提升到一種境界，是你所難以想像的。前作裡面就已經十分超越的音樂，被更加淋漓的展現開來。



一般畫面時搭配景色的音樂效果，還有許多的效果，像是遠方的鐘聲、近處的風聲等等都被搭配在音樂裡面，當然一搭上方才所說的精湛圖形，就呈現出何等的不凡！

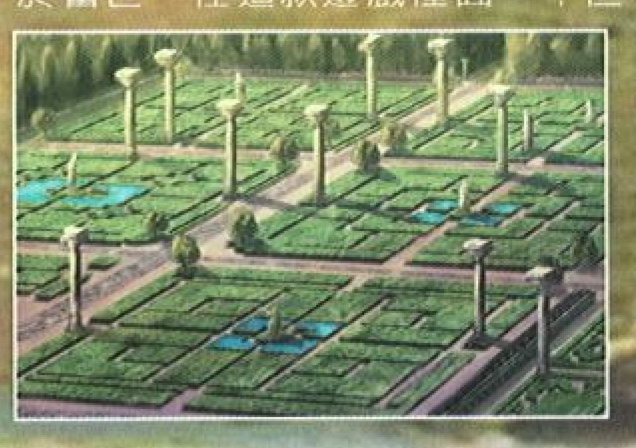


寧靜的海港，巧妙地配色，看吧，這圖多麼上選？

妖精和師匠的對話，要加油認真的練習！

# 各方面突破的新一代呈現在你眼前

〝不但忠於原味，且比原味更香〞是魔導異元素二代的最佳評語，因為工畫堂向來以細緻聞名於當世。在這款遊戲裡面，不但有高品味的圖形、高水準的音樂、還有更加好用的介面，以及更加動人的劇情。你可以看見人類們在面臨神槍這樣的天敵時，會做出怎樣的反應；也可以從遊戲的領導之中，體會生命的奇蹟。總之這是一款超越、突破、加強的戰略大作續集，喜歡這樣風味的你，一定要記得它！







孤帆遠影碧山盡，老頭一人獨自流！

# 獵鷹任務

## 赤色風暴席捲全球

當時光旅行發生時，會在兩個平行的世界搭起橋樑。最近一次是發生在西元1900年……

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／Take2
國內發行／協和國際

▶ 機種：Pentium200 以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K

類型　動作策略

當年老的俄國沙皇去世，他的兒子繼承了龐大的帝國。基於野心勃勃及權力的渴望，年輕的

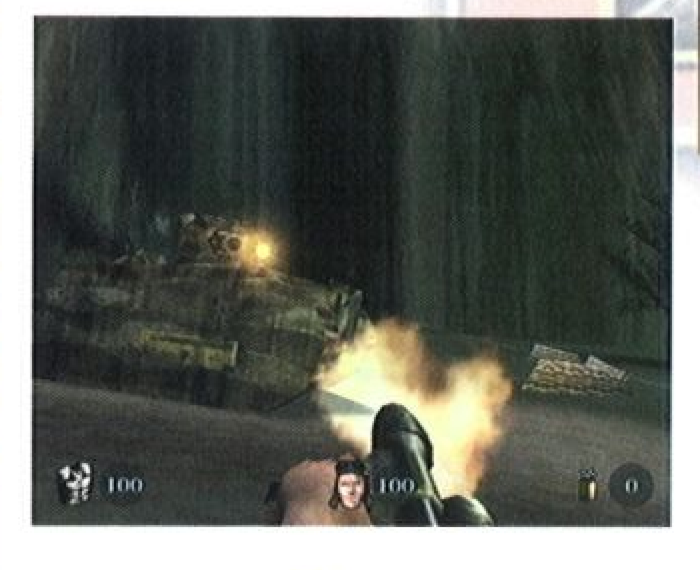




沙皇沒收了鋼鐵工業，將之轉變為非常有效率的戰爭機器，而一方面帝國的科學家也製造出比以前更有威力及破壞力的武器。沙皇親自率領他的軍隊，首先入侵他的鄰近國家，然後以狂暴的閃電作戰方式擴展至全世界，並造成了巨大的破壞。在殘酷無情的暴政之下，世界上還擁有自由的國家組成了同盟。但面對這許多的戰鬥及損失，將會有一段很長的路要走。這是個時勢造英雄的年代……

## 特種部隊英雄深入敵境

遊戲中，你是擔任瑞德（Red）這個角色，一位經驗老道的士兵，替一個隱密的組織Shadow Command幻影勤務中心工作（－這是未被俄國入侵及佔領的同盟國家所設立的單位，專門執行深入敵軍戰區的作戰計畫－）。你必須負起完成12個等待完成的單人任務之責，每一個任務都有一個待破壞及摧毀的主要目標，以期能造成敵



軍更多的問題為目的。假如12個任務皆可以圓滿的順利成功達成，將可以造成俄國戰爭機器的垮台，並將這10年的戰爭引入和平之路。任務中，你會遇到許多人，並且發現為數不少的裝備、武器及運載工具。在這些資源中，有些是屬於同盟國的，有些則來至於敵軍（但重點在於你如何最有效的使用他們完成任務）。記住，使用正確的工



具，將有助於你以更簡單及更有效率的方式完成你的工作。

遊戲的進行方式，其實非常類似「特種部隊」，甚至可以說是特種部隊的單人版及多人連線版，另外加了交通工具。遊戲的目的就像前面提的，破壞及摧毀。非常建議大家進行多人連線版，當戰場上有七、八個人時，飛機、坦克、軍卡、甚至是齊柏林飛船，在場上廝殺的快感，可不是能用筆墨形容的。

# Airport inc. 機場大亨






## 自己建一座機場

這是一款有一點點類似日本光榮（KOEI）曾經推出過的「航空產業」的遊戲，皆是以經營「航空事業」為模擬的主體，在世界各地擁有的國際線或國內線機場的城市中，挑選出一個機場，從頭開始經營。而這款遊戲不同於光榮（KOEI）「航空產業」的地方，並非是努力購置飛機，增加航線、航班，而是從諸如最基本的購地、機場設備等自己一一動手開始建立，最終目標就是建立及經營最棒的機場，可以說是一款策略面及經營面都很重的遊戲。

預定 7月底 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／Take2
國內發行／協和國際

▶ 機種：PENTIUM 200
▶ 記憶體：16MB RAM
▶ 操作：M、K

類型　策略模擬

進入遊戲首先就是挑選土地，主要是距離市區的遠近及是否較競爭對手處於更有利的地點，土地取得後，就要進行機場的一切基礎建設了，包括：航空大廈、貨物行李大廈、旅客專用停車場、飛機跑道、滑行道、塔台、停機坪、火警中心等等。看了上面一堆的基礎建設待解決，或許會覺得頭痛，不過還好遊戲中提供了導覽介紹模式（新手上路），可以讓你很快的熟悉遊戲操作界面，等待一切建設完畢後，就可以準備開始營運了。

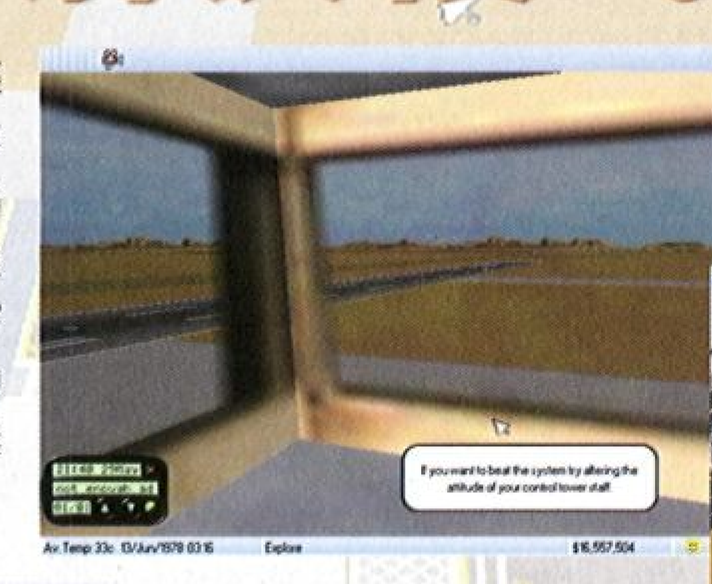
當然，你得先和航空公司訂定合約，這樣才會有飛機及旅客來使用機場，當一切就緒後，遊戲中會有突發事件，諸如風暴、恐怖事件及其他緊急事件等，考驗你的決策能力，另外遊戲中，為了讓你更清楚旅客及航空公司的需求，提供了將近十種的視野模式，例如：旅客視野、塔台視野、計程車視野等等。

而每年都會有營運報告書，可以讓你檢討自己的經營方式是否有誤，另外當航空公司合約到期時，你也可以使用自動更新合約功能續約，或是一展談判技巧，自己親自和航空公司談條件，以取得更高的收入。




## 「事件」解決模式

遊戲的方式，除了單純的經營模式外，還有挑戰能力的「事件」解決模式，藉由程式模擬出待解決的情況，讓你了解管理及經營一家國際公司是如何不容易，所以這款遊戲是一個不錯的經營面和管理面的自我訓練素材。












# 神偷2

您取出開鎖器，輕輕地打開上鎖的箱子，將裡面的文件和財物搜刮一空。昏暗的走廊上傳來微微的腳步聲，您迅速地躲入陰影中，悄悄向外窺探。「誰在那裡？」一名痴肥的衛兵睡眼惺忪地搖晃著腳步，毫無警覺地提著油燈走來。您就如同 伏在角落的豹子，猛然撲襲給了他一記悶棍，那衛兵連哼都來不及便應聲倒地。您輕蔑地冷笑著，轉身沿著黑暗的通道跑了起來，像貓而般靈活輕巧，沒有發出一點聲音。在一片寂靜中穿過後門，一溜煙地消失在黑夜的暮色之中。想到明天早上，公爵與夫人失聲尖叫的表情，您的嘴角不禁浮起了滿足的微笑……



預定 7月 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／EIDOS
國內發行／第三波

- 機種：PENTIUM 166
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：Mouse

類型 動作

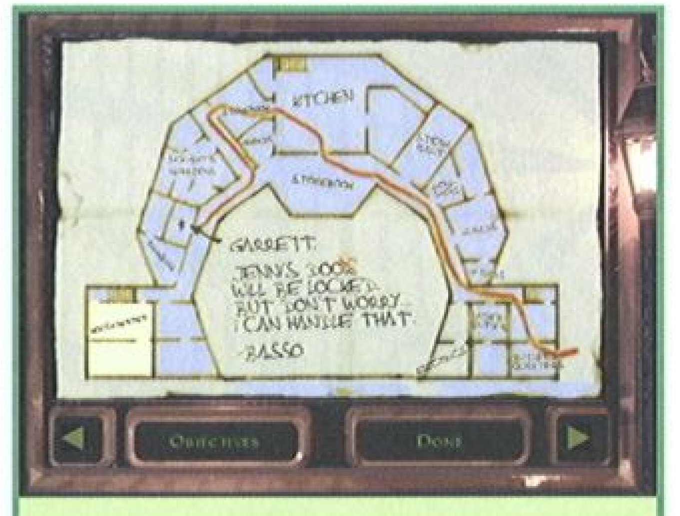
◄所有人物對白皆採全程語音的方式，使得整個遊戲更活潑也更為生動。

## 逼真的遊戲畫面與音效

比其前作，《神偷2》無論在畫面或音效品質上，都有相當大的進步，首先是光影的效果變得更為真實，在搖曳的光暈下，玩者可以更深切地感受到遊戲神秘緊張的氣氛。所有的物品和人物似乎都真實多了，色澤滑潤、細膩的畫面與各角色精密的肢體動作，重新將歐洲中古時代的風貌呈現在玩家眼前。



▲在裝滿了荷包後，別忘了順路到儲藏室逛逛，通常都能撿到不少實用的工具。




▲遊戲中的地圖將會自動將玩者探索過的區域用藍紫色標記起來，並且以米白色來顯示玩家目前所在的區域。

遊戲中的配樂相當低沈神秘，周遭安靜的環境，讓玩者可以透過腳步聲、人物的談話、開門的咿呀聲，以及許多瑣碎的聲響來判定危險是否接近，以便採取各種因應措施。假如玩者的聽力夠好，甚至可以從聲音的來源、方向、遠近，來判別對方的位置，在遊戲中提供了很大的助益。不過要小心的是，這些守衛可不一定全都是笨蛋，玩者在行走時所發出的噪音也會讓他們有所警覺。所以應盡量避免奔跑或走在木條地板上，而改走較鬆軟，聲音較小的地毯與草皮。小心地選擇行進的路線，錯誤的抉擇將使玩者在燈火下暴露身形、發出嘈雜的噪音而提高被捕的風險，因此整個遊戲中玩家們都必須戰戰兢兢，如履薄冰。這樣的設計不但十分刺激，也帶給玩者相當大的挑戰。




▲信件、佈告或紙條往往會給予玩者許多有用的資訊。這些資料除了可以在遊戲中拾獲外，有時候也能盜賊工具店購得。



▲逼真而華麗的場景，帶來相當良好的視覺效果。



▲高雅的黑色圍欄與修剪整齊的樹木，在黃色光暈下頗有中古歐洲庭園的氣氛。



▲糟糕！被發現啦！

# 反暴力血腥的另類遊戲風格

所有遊戲中的任務難度均可分為三個等級：一般級、困難級與專家級。等級越高，完成任務所需的條件就越多，而且也更加困難。除了潛入貴族、郡主的家中偷取金錢、寶石外，這些任務通常是要求玩者前去偷取文書、拯救人質，或是破壞某一陰險的計畫。玩者必須同時具備羅賓漢的神準箭法與亞森羅蘋的敏捷機智，才能順利地完成任務。如果玩者自信身手不凡，想向專家級挑戰的話，還必須遵循盜賊的最高宗旨一不殺人。這一點和許多標榜暴力、血腥與大屠殺畫面的遊戲有很大的差距。因為玩者是盜賊而非殺手，所以遊戲中大都盡量要求玩者最起碼不要傷及無辜，而對於則是以完全不能殺人為原則。小說中的大怪盜亞森·羅蘋就是一個討厭血腥，從不殺人的盜賊，想要成為神偷妙賊的玩家們可得好好向他看齊才是。而且身為盜賊的玩者，直接與一群慣於使劍的士兵面對面作戰，勝算往往相當渺茫，如果非殺人不可的話，也必須用背後偷襲、放冷箭的方式，一聲不響地將對方解決掉，才不會招致被大批衛兵圍毆的悽慘下場。




▲遊戲中的任務內容會隨著玩者所選擇的困難度而有所差異，在一些專家級的任務中，甚至要求玩者必須是一個雙手不沾血腥的和平份子。



▲除了盡情搜刮外，玩者還要完成向解救人質一類的特殊任務才能過關。



▲從隱密黑暗的角落朝敵人背後放冷箭，是許多盜賊慣用的技巧，不過玩者也必須具備束當的準度才行。

# 有趣的盜賊工具行

這是一個盜賊們購買行竊所需工具的地方，玩者在每個關卡中獲得的錢財，將在這裡派上用場。玩者可以在任務結束，新任務開始之前，進入盜賊工具行購買所需物品。此處供應玩家各式各樣的盜賊工具，包括照明棒、各種箭類、開鎖器以及長劍等。雖然在每一個任務開始之前，遊戲都會提供一些最基本的配備，不過玩者不妨視個人需要加以補充，好讓任務進行地更順利、更容易些。事實上，這些工具的單價並不便宜，因此在採購的時候務必小心謹慎，將每一分錢都用在刀口上才是明智之舉。此外，就是靠玩家們多多發揮高竿的行竊技巧，賺取更多財富了。



▲金杯、金碟。住在這裡的貴族還真是奢侈啊！

# 夜貓族的最愛

幾乎所有的盜賊都是夜貓子，夜闌人靜的漆黑夜晚，便是他們大顯身手的好時機。藉由昏暗的燈光，盜賊們可以有效地藏匿於角落而不被察覺。既然玩者身為盜賊，夜間活動便是理所當然的事情。基於這個理由，遊戲中的場景多半是在晚上，整體光線相當地昏暗，常常讓玩家看不清楚。雖然遊戲中提供了照明棒，但是越黑暗的場所，對盜賊卻越有利，點燃照明棒反而有可能成為相當明顯的目標。而且在許多時候，玩者必須將房間內的火把全部用水箭射熄，才能防止被人察覺。不過這樣一來，玩者也同樣看不見了。針對這一點，筆者有個好方法，就是將玩者房間的燈全部關掉！除了可以很清楚地看見螢幕畫面外，也能增加不少遊戲氣氛。至於那些屬於夜貓族的玩家們，《神偷2》可說是一套相當合適的遊戲喔！



◀這是《神偷2中》常見的技倆。利用水箭將火炬射熄，以達到黑暗的效果。






## 接續電影「戰鬥巡航」的新劇情

星際傳奇《Armada》的故事劇情大致上是由「戰鬥巡航」延伸而來，柏格人大舉入侵，他們龐大的組織與強勁的武力，對星際各種族來說都是相當大的威脅。面對來勢洶洶的柏格艦隊，玩者的任務便是阻止柏格人的侵略，以維護宇宙各大種族的權益與和平。




預定 7月 發行　體驗 展示 桌布

國外發行／ACTIVISION
國內發行／第三波

▶ 機種：PENTIUM 200
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：Mouse



類型 即時策略





## 扮演四大種族角逐星際

在一般單人模式中，遊戲根據種族將任務劃分為四個戰役，這四個種族依序為星際聯邦、克林貢人、羅慕倫人與柏格人。玩者可以依喜好自由選擇想要進行的戰役。遊戲中的第一個戰役—星際聯邦—其實可算是訓練任務，電腦將會教導玩者如何建造單位、並使用光波輸送、蟲洞傳送等各種功能。在星際聯邦任務中，上級會以階段性的方式一步步給予提示和指引，玩者只要照著上級所下達的指令去執行即可輕鬆過關，同時也逐漸明瞭基本的控制方法。而在戰役的最後一個任務中，遊戲將會正式把指揮大權交給玩者，在消滅該場景中的柏格人之後，訓練也就宣告結束，玩者可以繼續下一場戰役，正式面對更艱難的挑戰。

## 忠於原味的風格設計

星際傳奇《Armada》所有的種族都各自擁有獨立的風格與主題曲，並且所有的船艦大都是依照「星艦迷航記」裡的設定原封不動地般上電腦螢幕。配樂部分，像是我們最常聽到的「星艦迷航記」主題曲便理所當然地成了星際聯邦的背景音樂，而其他像是克林貢人、羅慕倫人也都有相當能表現其民族風味的音樂來襯托，至於柏格人的配樂則是充滿了詭異的電子生化調調。另外，許多企業號上的知名人物如畢卡、武夫、戴塔（影集中或譯為百科）等也會隨著劇情發展而陸續在各動畫片段露臉。對於星艦迷而言，這樣的一套遊戲可說是相當能符合其胃口，其他諸如大家所熟悉的光罩、隱形裝置等，也都將出現在遊戲中。

## 獨特場景地圖精彩收錄



多人模式是目前即時策略遊戲中，最廣受歡迎的部分。星際傳奇《Armada》中擁有各式各樣豐富的場景地圖，其中不乏許多計獨特，玩起來相當有趣的奇異場景。



此外，玩者還可以選擇亂數地圖，創造一個完全未知的新國度，也是十分刺激的喔！



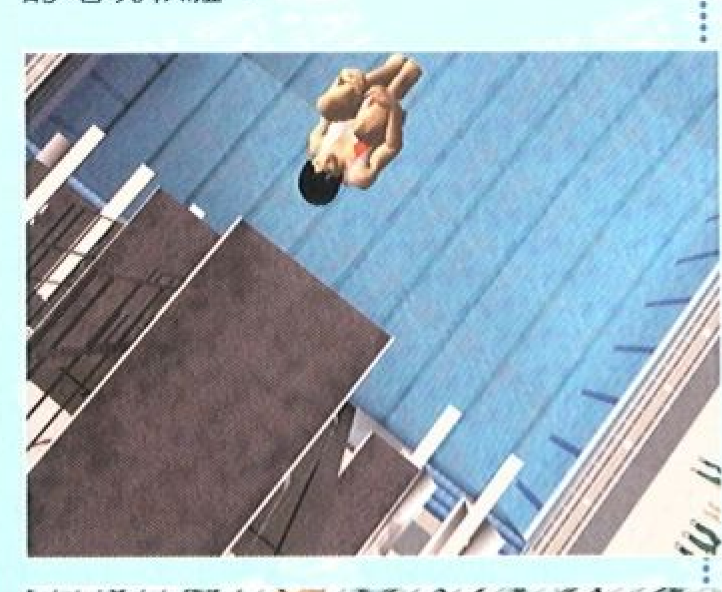
# 雪梨奧運 2000




## 奧林匹克運動會指定　獨家官方電玩軟體

世界知名的娛樂軟體開發暨發行廠商之一的Eidos Interactive公司即將推出「雪梨奧運2000－奧林匹克運動會指定獨家官方電玩軟體」。「雪梨奧運2000」將是Eidos與國際運動數位娛樂協會(ISM)所簽訂，一款為期六年的合約當中的第一炮。透過這個合約，Eidos 正式取得國際奧林匹克協會(IOC)的授權，並將連續一連串地推出一系列以奧運為題材的電玩軟體。



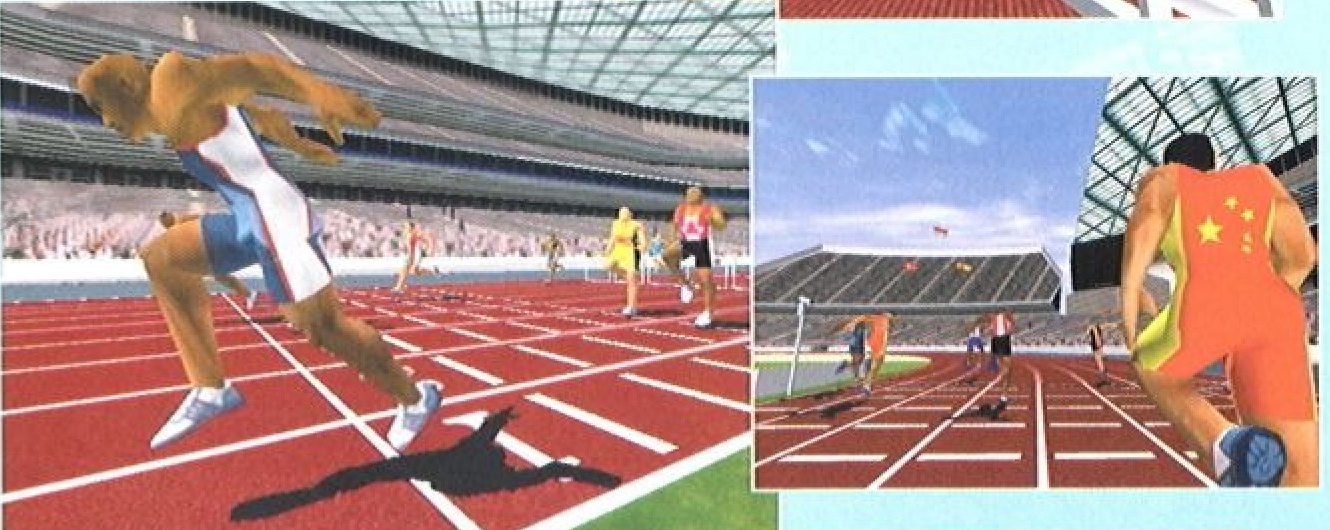




「雪梨奧運2000」是由英國的Attention To Detail (ATD) 公司開發製作。這款遊戲將會在2000年8月席捲全球PS、PC、Dreamcast、任天堂64以及Game Boy Color等各大市場。

「雪梨奧運2000」是一款精美的視覺派作品，它能真實傳達奧林匹克比賽中所有的細節給全球的電玩迷們。每一個細節都經過仔細研究，開發出有史以來最真實的運動型遊戲，不僅如此，遊戲中還保留了極高的娛樂價值，並且提供多人共玩功能。



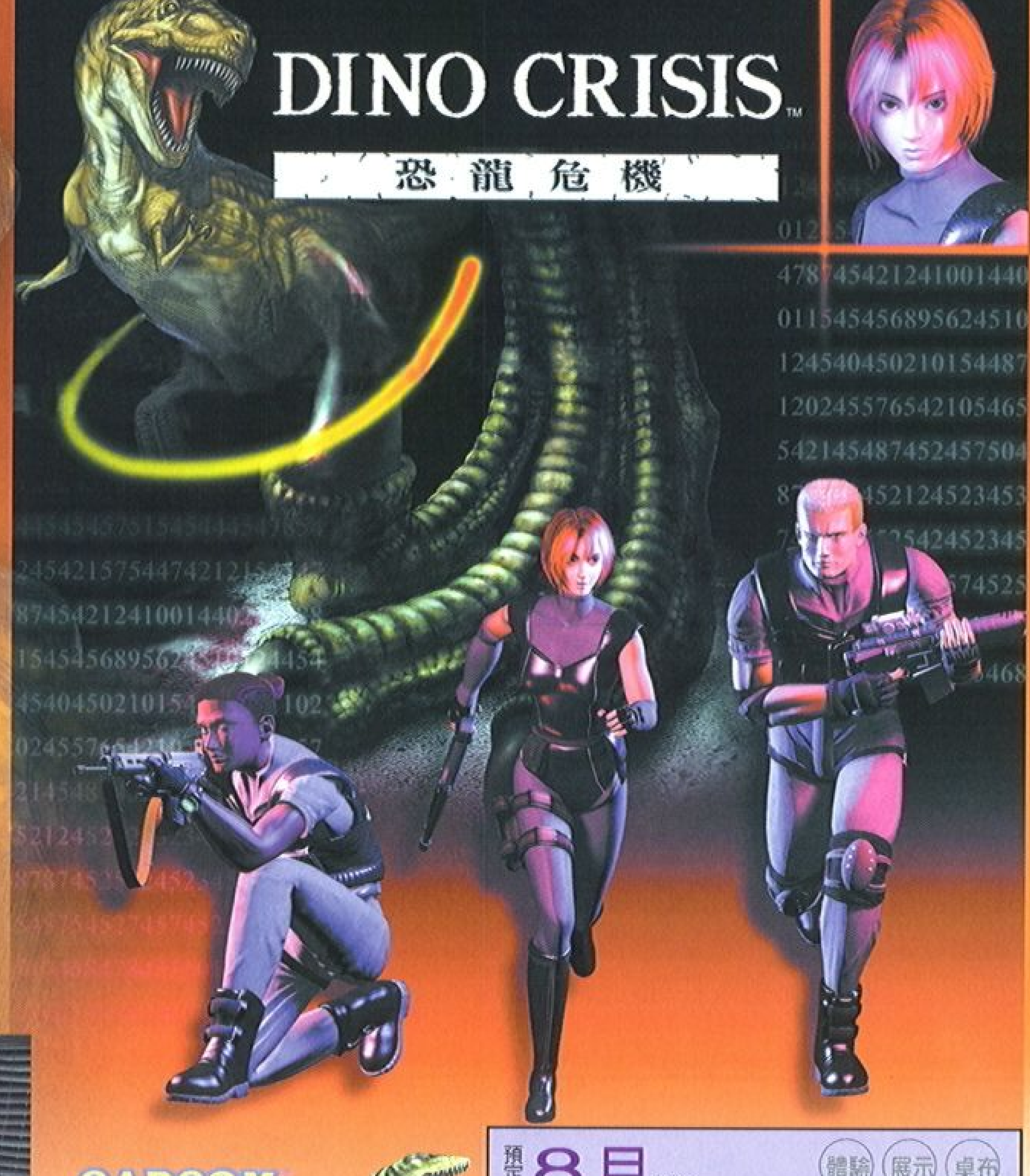


「雪梨奧運2000」中包羅了所有你可以想像得到的多人運動遊戲，包括100公尺短跑、110公尺跨欄、標槍、三級跳、跳高、100公尺自由式游泳、奧林匹克單車競賽、射擊、重量級舉重、10公尺高台跳水和獨木舟競賽。

這款遊戲的視覺效果採用了最新的動態捕捉器，以奧林匹克的選手當模特兒，然後真實的模擬比賽中的一切。你可以選擇不同的遊戲模式：Olympic（競賽）、Arcade（積分）和Coaching（訓練）。競賽模式可以讓你加入某個特定的運動員隊伍，之後你就必須率領你的團員們從低處慢慢往上爬，最後奧林匹克金牌得主的頭銜將會屬於你！



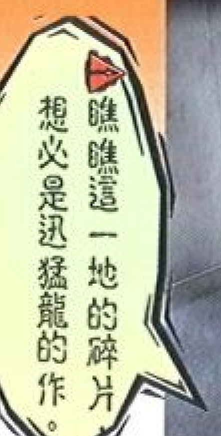




# DINO CRISIS
## 恐龍危機

# 全新視角 超酷感受

由「惡靈古堡」系列製作人三上真司所創作的《恐龍危機》，基本上與「惡靈古堡」系列是同一類型的遊戲，在《恐龍危機》中，處處都可看到「惡靈古堡」的影子。無論是操作介面、控制方式等，都與「惡靈古堡」系列十分地相似，唯一不同的是，《恐龍危機》中的視角會隨著玩家的腳步而產生相當微妙的變化，這種靈活的視角除了能夠提升遊戲中的緊張感外，也使得玩者在探索新的區域時，對四周環境更不易掌控，加上還得面對的那些藏匿在角落，隨時準備突擊的迅猛龍。那種恐怖、刺激，讓整個遊戲氣氛High到了最高點。









| 預定 8月 發行 | 體驗 展示 桌布 |
|---|---|
| 國外發行／CAPCOM | |
| 國內發行／第三波 | |
| 機種：PENTIUM 200 | |
| 記憶體：32MB | |
| 操作：Mouse | 類型 動作射擊 |



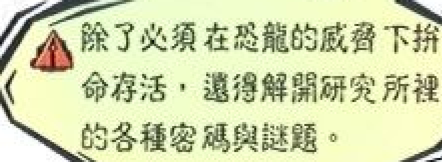
# 最致命的地球霸主—恐龍

如果各位讀者有看最近的新聞報導的話，應該知道恐龍屬於爬蟲冷血動物的論點已被全面推翻。事實上，牠們不但一點都不遲鈍，反而相當迅速、敏捷，那股駭人的爆發力與破壞力絕對可以輕易將任何生物撕成碎片。《恐龍危機》便是建構於這樣的理念，製作小組精細地勾勒出一隻隻活生生的恐龍，讓玩者親自體驗肉食性恐龍的危險與兇殘。牠們不但外型逼真，動作也十分流暢靈活，除了普通的利齒攻擊外，也會做出甩尾、撲擊的招式。在遊戲中，這些速度超快、行動敏捷的恐龍，往往殺得玩家措手不及。當迅猛龍從轉角躍出，怒吼著亮出白晃晃的爪牙時，只要稍不小心就會讓我們漂漂的主角──一位大膽標緻的紅髮美眉一被恐龍壓在地上撕扯、亂甩，看了還真叫人心疼。

遇到一些箱子、置物架不妨將其推開，以便打通道路或取得其下的物品

# 引人入勝的神秘劇情

除了不知恐龍會從何處竄出的恐怖感外，遊戲中血腥、駭人的畫面，也讓玩家們不由得神經緊繃起來。除了感官上的刺激外，引人入勝的劇情安排也是《恐龍危機》的魅力之一。！《恐龍危機》不但具有緊湊而嚴謹的故事架構，對於許多幕後的秘密也不輕易外洩，而是在許多小地方一點一滴地透露給玩者，唯有盡可能地在恐龍的爪牙下求生存，並且冷靜地逐步抽絲剝繭，才能發掘出隱藏在研究所背後的真相。此外，多線式的劇情走向，產生各種不同的故事結局，遊戲的耐玩度因而隨之大為提升。玩家通常必須玩上好幾次，才能真正掌握整個故事的全貌。






片頭中對著月亮怒吼的暴龍，感覺十分有震撼力。

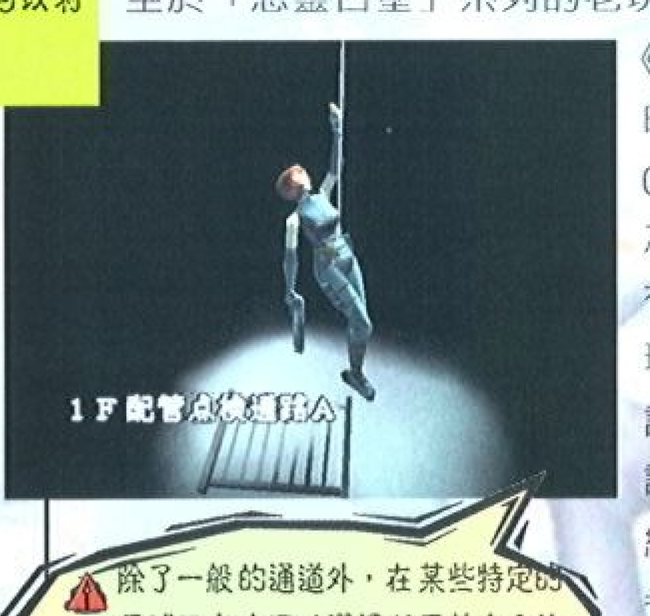
# 物品系統

另外，遊戲中另一項有趣的設計就是，《恐龍危機》允許玩者將身上的物品加以組合，成為另一種新的強力物品。例如利用兩瓶麻醉藥劑可以製造出麻醉彈，而混和大醫療箱則可以創造出兼具止血功能的超級醫療箱。雖然這個設計乃是延續「惡靈古堡」系列而來，並非什麼新穎的設計，不過《恐龍危機》徹底地強化了這項功能，現在玩者可以隨時利用手邊的物資，創造出更多有用的物品。附帶一題，《恐龍危機》也跟許多3D動作冒險遊戲一樣，擁有十分好用的自動地圖功能。當玩者在遊戲中進行探索時，電腦會將走過的房間和地區描繪下來，並以鮮明的藍色標示出玩者的所在地，各房間的概括位置也都能從這張地圖上一目了然，替省玩家去了許多不必要的麻煩。

《恐龍危機》擁有比「惡靈古堡」更優秀的物品合成系統，玩者可以利用它創造出各種強力物品。

# 多重遊戲模式

為了同時兼顧新手與老鳥的胃口，《恐龍危機》將遊戲的劇情模式依難度將遊戲劃分成兩種，而每種模式又可以在細分成兩種等級。由於《恐龍危機》是採多重結局模式，所以玩者可以隨著自身功力的進步逐漸提升等級，同時享受不同的故事線及結局動畫。至於「惡靈古堡」系列的老玩家們，則不妨挑戰看看《恐龍危機》中相當特別的「殲滅模式」(Wipe Out)，玩者必須在線時之內完成任務或殺光所有的恐龍。另外，如果玩者還覺得不過癮的話，《恐龍危機》也允許玩者利用Internet連線，喜歡連線遊戲的玩者可以在此互相較勁，比比看在10分鐘內誰殺的恐龍最多。



除了一般的通道外，在某些特定的區域玩者也可以選擇利用較安全的配管通路來聯絡其他房間。

# 人物介紹

## 蕾吉娜

年齡：23歲
身高：175cm

特種部隊的精英，與生俱來的第六感，可迅速察覺潛伏的敵人或陷阱，擅於用槍，並可將槍枝改造成最強的狀態，身手矯捷，對潛入術十分有心得。

## 李克

年齡：25歲
身高：173cm

他是隊伍中的開心果，常說些笑話自娛娛人。另一方面他也是個重感情的人，若有人需要他的幫助，他會毫不猶豫的伸出援手。擅長較精密的工作，對於操作電腦、醫療、維修機器、駕駛各種大型運輸工具、狙擊等特殊技能都非常拿手。具有強烈的正義感，常會奮不顧身的去完成某件事。他會把同伴的生命放在第一優先，往往因此而妨礙了任務。

## 蓋爾

年齡：38歲
身高：182cm

蕾吉娜的同伴。在任何情況下都能冷靜的判斷周圍情況，一切的想法及行動都以達成任務為主。個性相當冷酷，唯一信任的只有自己的能力及頭腦。在他的眼中，同伴就像是”棋子”，為了達成任務，他可以無情的捨棄同伴，甚至有犧牲自己的覺悟。

## 卡克博士

年齡：34歲
身高：176cm

三年前死於意外事故的天才科學家，並且是能源工學的權威。他提倡究極純能量第三類能源的理論。除了研究以外的事都漠不關心。卡克博士是一個以自我為中心的人，他完全不在乎自己的研究會對社會造成的影響，缺乏是非善惡的觀念，性格非常極端，可說是為達成目的不擇手段的人。




## 平凡的高中生

你是個在有名的私立高中就學、住宿的高三學生。是個相當平凡，到處都見得到的高中生。外貌不算差，可算得上是中人之姿，特點是能讓任何人跟你輕鬆對談。參加學校劍道社活動，實力也大概在平均水準。至於課業方面，平常沒有怎麼努力，但成績又還算得過去，屬於「只有上課才學得到東西」的類型。由於個性明朗、開放，能跟任何人談得開，因此有時會被誤認為放蕩隨便的人。實際上心裏有著追尋目標力爭向上的願望，只是目前還在摸索真正的目標。本身是鄉下地區出身，目前在都會的高中唸書，過著住宿生活。

## 突然出現的未婚妻

八月上旬時，突然身在故鄉的父親打來了一通電話：
「21號一定要回家一趟」

你雖然覺得父親強制要求的態度很怪異，但是仍然決定在三個星期後回家。

不過現在正是暑假最有趣的時候，你既想要打工和預習功課，更想要好好的玩一場！

於是和同班的女孩約會、在外頭邂逅各種不同的人…

但是當三個星期後，你帶著旅行的心情，邀約心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你。

「這就是你的未婚妻了」

在十八歲那年的夏天，突然發生了這件預料外的事，夾在情人和未婚妻之間…你的結論是？

## 遊戲目的

你將化身成為主角，渡過高中時期最後一個暑假。

暑假中有暑期輔導、打工、和美麗的女孩相遇或約會…

當暑假結束時，你能得到心上人的感情嗎？



＊可愛的主地圖



＊要如何才能得到美眉的青睞呢





＊主角的校園一景

| 預定 8月 發行 | 體驗 展示 桌布 |
|---|---|
| 國外發行／FAMILY SOFT | |
| 國內發行／業訊 | |
| 機種：PENTIUM166 | |
| 記憶體：32MB RAM | 類型 AVG發行 |
| 操作：M、K | |

封面物語

# 網路三國

## 實現夢想的指標遊戲

市場上的三國遊戲多如過江之鯽，玩家對這些三國遊戲，有沒有常常覺得自己真正想做的事，或是扮演的角色，遊戲並沒有幫你實現，自己只能照著遊戲企劃人員的意志來進行遊戲。於是開始夢想，如果能有一款遊戲，能夠營造一個完美的三國古戰場，然後完全照自己的意志，想怎麼玩就怎麼玩，那該是多美妙的事呀？！

現在你的夢想要實現囉！網路科技無遠拂屆，而網路三國將帶你回到三國那個戰爭不斷，但人才輩出的大時代當中，你將親自決定自己在三國世界的命運，成為一名功蓋天下的統帥，還是浪跡天涯、懸壺濟世的名醫！



我想當個仗劍助人的俠士，但是首先得解決被猛虎圍攻的危機！唉！

## 結夥闖江湖



狂人：哈哈哈！不加入機車家族的後果是慘遭圍毆
風雨飄搖：拜把在哪兒？快來救我吧！

網路遊戲與單機遊戲最大的不同就是可以呼朋引伴，大家一起在網路上闖蕩。網路三國有一個非常大的特色，就是朋友之間可以互相結拜，當你們成為一個小團體後，更可進一步的組成一個大家族或幫派，然後四處發展你們的惡勢力！結拜的好處是啥？最重要的是可以一起組隊伍冒險，例如可能有一

個任務是要殺突然來襲的大怪物，那靠一個人小小的力量是絕對打不贏的，此時玩家若能集結各種不同的職業，如武士能

朋友之間可以互相結拜

夠在前方給與敵人痛擊，而巫士在後施法偷襲敵人，而醫士則可給與隊員



大夥兒一起做掉這個惡賊和....大肥豬！

各種醫療補給，團隊合作完成任務。此外當你想當官的時候，或是發動戰爭被別人抓到監牢吃冤錢飯時，都需要結拜兄弟的推薦與奧援。

## 終於見到崇拜的諸葛孔明先生

在三國世界最為人矚目的共有一十八位高手，相傳是天界上的十八羅漢轉世，而且個個身手不凡、武功驚人；其中，較為有名的有劉備的軍師－諸葛孔明、魏國的丞相－司馬懿、桃園三結義的關雲長與張飛，還有單騎救主、一身是膽的趙子龍，與臥龍孔明齊名的鳳雛－龐統，和以寡敵衆在赤壁之戰大破曹操的美周郎－周公瑾....等等，據說他們都在全國各地隱居著，只有有緣人才能習得他們的真傳。傳說只要你完成他們所托負的任務，或是打敗他們手中的劍，便可習得百年難得一見的絕世烈招呢！

## 人在三國中　不得不練功

遊戲就和現實人生一樣，你一開始永遠只是個沒沒無聞的小子，想要成功出名，就一定要勤於練功，打怪獸或是兼兼小差來賺微薄的經驗值。累積足夠的經驗值後便可提升等級和法力！還有一種必備練功即是自己的聲望值囉！當你想要做官之時，就必須開始對自己的聲望值多加留意了，因為你的官運和聲望可是成正比的關係的，如果聲望太差的話，可以肯定的是你頭上這頂烏紗帽是戴不久的，即使未落的被罷黜的下場，降級也是在所難免囉！

遊戲的一開始便將職業區分為八種，有武士、謀士、巫士、醫士、流士、蠱士、俠女、仙女等等，不要懷疑！女性在這個時代開始有了許多突破傳統觀念，這些職業也是應運時代而生的，玩家可以自行來選擇，而每個職業都各有不同的屬性，例如武士平時就應該訓練及提高他的武力值或是武器的敏捷度及熟練度，而謀士就應該提高他的智力及反應力等。



什麼？等級七就要四萬多的經驗值！還是趕快去打野獸吧！

## 不用金榜題名也可以做官？

講到用錢買官位，大家不要以為用錢去買官位是件很不齒的事，其實這種制度自古就由來已久，所以大家也不用太過於敏感將它與〝黑金政治〞做過多的聯想，畢竟用買的比較快也比較方便，此外這也算是遊戲中獨特的一種升官制度，採用的是九品官人法的制度，當各位玩家累積到一定的金錢與聲譽的時候，就可以先去買個九品官來做做，嘗試一下有權力在手是什麼樣子的感覺，順便體會一下作一個芝麻小官的辛苦，這樣才會有動力讓你往上慢慢地爬，等到有朝一日做到一人之下萬人之上時你稱霸天下的夢也就不會太遠了。

要知道二品官可是僅次於NPC之下，而衆玩家之上的，因為四品之上的官位可是有數額限



姜維教的天雷煞

關羽教的雲龍八現

馬超教的萬馬奔騰

制的，三品官不過十二位之多，二品更是僅此一位別無分身了，要知道三品官的權力已是不小，例如有：查詢國家狀態、派遣間諜、招收國民、請求特赦、召回、流放、捉拿等的指令；而二品官的權力更是集一國的生殺大權在手，除了上述三品官的一些能力外，他還可以拔擢官員，直接將七品官以下官員向上提昇一階，當然也可以將玩家的官位降一級；或是調整稅率、設定他國人民進出的通行費，或是徵兵、減兵、對他國宣戰、媾和，甚至直接去皇宮中晉見漢獻帝這樣好康的事，也只有二品官才能做的到，因此奉勸各位玩家私底下可千萬要〝不擇手段〞和二品官打好關係喔！否則那天被撤職查辦外加流放在外，可又是電玩界中不可告人的一樁慘案了！

## 貼心容易上手的指令

相信各位玩家一開始接觸網路三國時，一定和筆者一樣滿頭霧煞煞的不知從何開使，但是看到螢幕的左上方有一排的指令欄和快捷指令列了嗎？指令欄依次有動作、進階、情感、能力、頻道、系統等六大樣，用滑鼠點選進指令裡可以看見各種不同功能的指令，玩家可以每一個都按來試試看，只要再按下滑鼠的右鍵就可以設定成常用的功能，就會出現在左下方的快捷指令列裡。如果要將快捷的指令取消的話，只要將游標指到那個指令上再按一下滑鼠的右鍵即可。而畫面的下方即是寫著網路三國四個字的訊息狀態列，在狀態列的右上方有著一二三四五的數字，而每個數字則各有一種不同的狀態顯示，玩家基本的資料如名字、年齡、郡別、體力、飽食度、經驗值、金錢及各項攜帶在身上的裝備等，都可以看的到，有的還可以同時看到對話及地圖喔！相信只要玩家們將每一個指令都試過一遍，或是對照手冊裡的說明，就可輕易的了解到這些指令都是蠻貼心的設計，並且也是十分容易上手的喔！



圖的左方介面欄可以讓玩家們自行設定常用鍵，非常的方便。



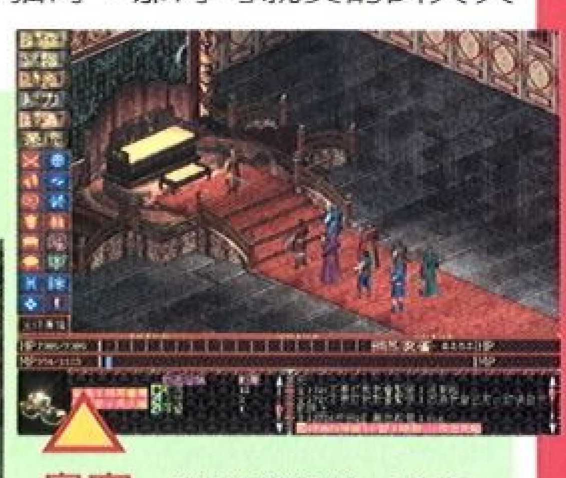
圖的下方也可讓玩家自由設定為裝備畫面、地圖、或是對話框等功能欄。

## 想要稱霸天下？來場戰爭吧！

既然是在三國分立的時代，怎麼可能少的了打打殺殺的戰爭場面呢？但是想要就此號令天下並不是件容易的事，因為遊戲的場景實在是太大了，一共有十三個區域之多，假使又同時有數千人上網玩遊戲，難道你要找每一個人都單挑一下嗎？不過各位玩家別太失望，國家和國家之間還是可以藉由發動戰爭的方式來滿足各位玩家潛藏內心殺戮的慾望和快感的。不過養兵千日，用在一時，平時沒事時可要派官員來多練練兵，提升一下官兵素質，否則一旦遇上戰爭時全都是一些無用武之地的三腳貓時，那時可就真的叫天天不應，叫地地不靈！

**戰場** 帶兵上陣可是考驗自己才略的最佳時機！





**皇宮** 發動戰爭前，所有五品以上的官員，可是要回皇宮來接受兵力的分配的。

## 又炫又酷兼好用的法術能力

在六大類的指令裡，有一個項目叫做能力，或許各位玩家們會覺得奇怪，為什麼點選進去之後，裡頭會空無一物呢？因為這項功能就是要各位玩家去努力練來的，但是有的法術可不是光靠經驗值就一定可以換取得來的，有些威力強大的法術可是要透過一些特殊任務或是在那些三國名人的身上喔！可別小覷了這些名人的法術喔！這些法術不使用便算了，一用出來可是要驚死天地、嚇哭鬼神，不但會來個五雷轟頂，亦會有類似原子彈爆炸的畫面出現呢！

法術的種類也是有分為許多種類，有的醫療用的法術像是靈修、療傷、強命等法可以耗費一些法力來換取生命力或是恢復它，有的就是可以直接用法術攻擊敵人像是怒殺，或使敵人中毒的法術如毒殺，或是有的法術它是可以讓自己的防禦、判斷、爆發等能力大增，如甲術、奇門、紅眼等法術。看到這裡會不會讓你想要具備有這樣好看又好用的能力呢？別忘了要趕快去增加自己的經驗值來換取這些好看又好用的法術喔！



人物紅到會發光？不是啦，這些都是法術的超炫效果呢！



安琪
達克那斯
露菲雅
骷髏兵
帕斯
伊莎貝
龍姬
阿鰻
菲娜
梅瑪
慣例的？隱藏角色
羅迪

豐富的人物，可愛的角色
美麗的新世界
正等著我們去探險~~
















在這些地方也可以
買到喔唷~~

今年暑假最HOT(發)燒的遊戲

# 魔法氣泡

BoBo a Fantasy tale

依莉絲

萊恩

最簡單的操作、最簡單的玩法

豐富多變的可愛人物角色

新奇的救援、陷害道具讓對戰更白熱化

高彩、高解析度美麗鮮活畫面表露無遺

RPG的冒險方式，引人入勝的有趣劇情

不論是一個人或兩個人都可以玩得痛快～

鍵盤、搖桿都可以玩喔！！

這麼棒的遊戲，只要超低價299元




台灣地區總經銷：
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988




生產製造：
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市台中港路一段152號7樓之2 Tel:(04)322-2886
www.fy.com.tw Fax:(04)322-2971









苦力小編~斬怅忧魔報導

苦力小編今兒個要為您介紹的這款遊戲【平妖傳】，是由智冠科技的棋類好愛者們所設計的唷！因此遊戲在戰術中加入了大量的棋類特性，與一般傳統的R. SLG遊戲可是大相逕庭的喔！普通的戰略遊戲只能以高Level和單純的屬性克制來控制難度，藉以打敗敵人，在遊戲中玩家只能以提升人物等級作為基本前提，但是單純的練功升級大大削弱了遊戲的趣味性，也讓玩家陷在無趣的掙扎之中，也失去戰略遊戲原本的娛樂性，而在戰略方面【平妖傳】的獨特設計，將讓玩家體驗R. SLG遊戲中所失去的精髓，改而操控極具神話傳說式的戰士，讓您在小小的方格中，建立了一個變化無窮的世界，棋子之間的配合，成為棋類戰術中極為重要的部分。玩過象棋的玩家都知道，僅僅只是『馬後炮』便可致敵於死地，它們的奧妙便在於－棋子間的協同作戰，看了這些介紹您是否很心動呢？咱們就趕快來瞧瞧平妖傳精采的介紹吧！

精心設計的場景

## 在粉久粉久以前……

胡永兒　蛋子和尚　九天玄女　帝王型的王則

相　傳，中國古代有一套驚天地、泣鬼神的法術寶典－《天書》，書中集粹了九天十地十萬神佛的諸般法術，其中猶以《三十六天罡術》、《七十二地煞術》兩卷被尊為九天秘術。也正因此，天帝為防止天書誤傳人界，特令白猿神把守雲夢山白雲洞看管天書，不得外傳。時至宋朝真宗年間，奸臣當道、民不聊生。魔界大聖“多欲魔王”看準時機轉世人間。《天書》中的《七十二地煞術》也因種種因緣被盜出白雲洞，落在妖狐“聖姑姑”、“左黜”手中，為追回天書，平息人界動亂，天帝令“赤腳大仙”下凡，投胎救世。此人也正是後來的宋代明君，任用“包龍圖”等忠臣的仁宗皇帝。

而在真宗皇帝在位，皇太子剛剛成人的時候，聖姑姑協同「左黜」、「蛋子和尚」三人，終於參透了《七十二地煞術》，為了協助多欲魔王入世，聖姑姑親身前來皇宮，刺殺赤腳大仙轉世的皇太子。故事，也由此展開……

也許國內的玩家對「平妖傳」這有點陌生，它是明朝馮夢龍編補羅貫中原著「三遂平妖記」的古體白話小說。內容是以北宋將領－「文言博」招討叛軍「王則」和「胡永兒」夫婦為歷史背景而改編的。全文圍繞「蛋子和尚」盜得天書“如意冊兒”，因而展開的一場人、神、妖之間的戰爭，本遊戲以「王則之亂」這六十六天的戰役情節為背景改編而成，在遊戲中描述的是一場驚天地泣鬼神的戰役，但其中也包含了一段纏綿悱惻－人妖之間的愛情故事。

# 新型態的角色設定……

草人 紙馬 神將 騎兵



圖標化行動界面

在【平妖傳】中，玩家見不到普通R.SLG遊戲中所慣用的職業：劍士，魔法師僧侶等早已老套的設定，研發小組海豚蜂創造了新形態的角色設定，兵種設定區分為神、魔、人、術、幻、鬼、獸等七大類，而玩家您所能操控的是：豆兵、紙馬、泥偶、草人等，這些極具中國符法氣息的戰士，它們並非只是造型上的不同喔！最大的差異在於它們自身的特性和搭配。苦力小編採訪【平妖傳】的企畫時，他可是粉有自信的說：這個遊戲的兵種設計理念，沒有絕對的強或弱的區別，所強調的是兵種的特性，因此，每個兵種的能力及個性異常鮮明，各兵種與兵種之間的關係，組合出千變萬化的戰術應用組合，絕對讓玩家玩起遊戲來大呼過癮，即使是豆兵、紙馬這些只是小卒的角色，如果玩家運用得當，也許他們將是您最終勝利的關鍵一步，就像咱們玩象棋遊戲一般，小兵與小卒卻是將與帥避之唯恐不及的角色，所以他們希望將這套戰棋遊戲還原成簡單化，在有限的區域上能將兵種發揮最大的功用，也才能更顯示出遊戲的娛樂性，玩家相對花費的苦心也會更多。

# 特殊的戰鬥系統……



◀兵種的資訊

▼御用書房

玩家在進行遊戲時不可裝備物品，遊戲的系統是以法術值派遣或召喚各種不同特性的兵種來進行，在初期，會配給玩家有限的兵種與數量，法術值極低，只能運用有限的召喚兵種和法術。而關卡設計則趨向於簡單，主要是做為訓練和培養玩家對環境、戰略、兵種、兵種合作使用的概念，隨著劇情不斷發展，玩家會不斷獲得新的兵種，在每場戰役初期和戰鬥進行時召喚並部署部隊，根據戰場環境與局勢作出戰略上的判斷與部署。因為強烈戰略味道的戰場環境，玩家部署的每一步戰略都會成為極為重要的一環。

普通形式上，兵種的差異只是屬性上的克制和攻擊距離的變化，或者只是單純的輔助魔法或特技。但【平妖傳】中的戰士，它們可是都沒有等級的喔！也就是說它們不會因為情節的延續而成長。兵種的設定共分為七大類型合計41種，介紹如下：

上述的每個兵種均有其特殊的能力和用途，如何周全的搭配運用，就仰賴玩家的智慧囉！

【神族】雌劍和雄劍，分別為兩名神族的士兵。當它們相鄰時，便可以使用"雙劍合壁"的神族特技。此時的攻擊力將會加倍若敵方具備此兵種時，玩家需要隔離開他們喔！以免他們的合體出現，那時可就難打啦！

【魔族】魔刀－魔族最強的戰士，攻擊力極強，但最大的弱點是每回合會自損HP5，因此在數回合後，便會自動滅亡。因此，需要以其它的形式來補強魔刀的弱點。

魔刀



【人族】種類最多的兵種，分別有特殊的能力，如，掘子兵，唧筒兵等等。

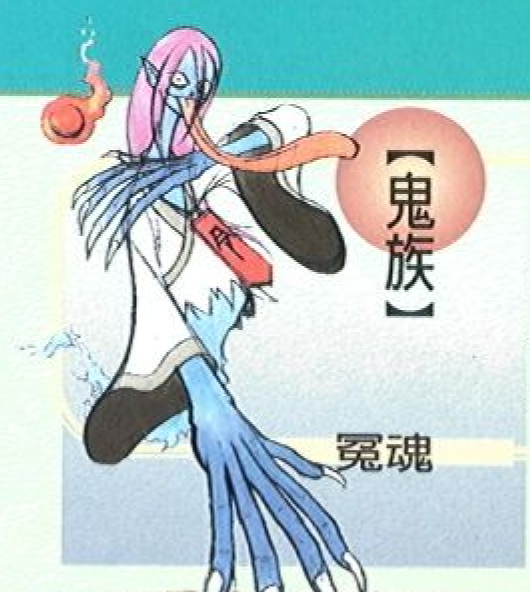
炮石兵

【術士】以修道為主的術士或精怪，可召喚幻族或鬼族的士兵，以法術的攻擊為主。

術士－張琪

【幻族】草人－具備"替身"的能力，在貼近我方戰士後，可作戰士的替身，代其受攻擊，如此可保護我方戰士。不過由於幻族是法術製造出來的兵種，不能在戰前派遣，只能在戰鬥時召喚，而且懼怕狗血喔！

草人




【鬼族】

冤魂－具備"附身"的能力，可以控制對方的行動，將敵人的戰士為玩家您所用。




【獸族】

狼，可以使用群狼作戰，每相鄰一隻自己的同類，攻擊能力將會提升一，所以囉！五只狼相鄰，攻擊力將會從1提升至5。

# 天時、地利、人和對戰場影響粉大唷！



▼威力強大的魔刀

左黜的詛咒

◀雌劍的青鋒

【平妖傳】將天氣的因素導入遊戲，天氣的運用與兵種息息相關，不同的種族有不同適應天氣的能力，在遊戲中七大類的種族表明了該角色最基本的特點，每個兵種都會因不同的天氣變化而受到影響，有利的天氣將會給我方戰士帶來極大的便利。玩家通過不同的自然環境與人為環境增強或減弱各兵種能力，施法呼風喚雨，又或藉助外力改變天氣，來增加戰術應用組合，使局勢轉變。類似此類運用天氣對兵種和地形進行的變化，使多兵種的戰術、戰略配合充滿樂趣，大有諸葛借東風的味道，同時也突顯出中國式的神怪能力，玩家您不妨試試在遊戲中呼風喚雨大顯神技吧！

天氣的存在與所有兵種均有關係，有利的天氣將會給我方戰士帶來極大的便利，那如何使天氣對我方有利呢？那就得要靠卡片囉！卡片在戰役中可有著舉足輕重的作用呢！不過因為卡片是在戰場上隨機出現，所以相對的我方和敵方都有可能得到落在地上的卡片，玩家也可以在戰役中搶奪他人的卡片，因此各種卡片的設定使得玩家控制天氣成為可能，不過這麼重要的東西當然並非只是為了天氣而設定，其中還有許多您想不到的奇特功能呢！咱們就先來一窺卡片的妙用吧！

## 卡片的用途：

召喚風獸－改變天氣為風天，因為風天會對幻族的兵種有利。

召喚禺疆(寒冬的神)－以產生對法術的結界，以封印住敵方的魔法一回合。

召喚天狗－改變天氣為陰天，以適應鬼族生存條件。



▲各式各樣的卡片效果

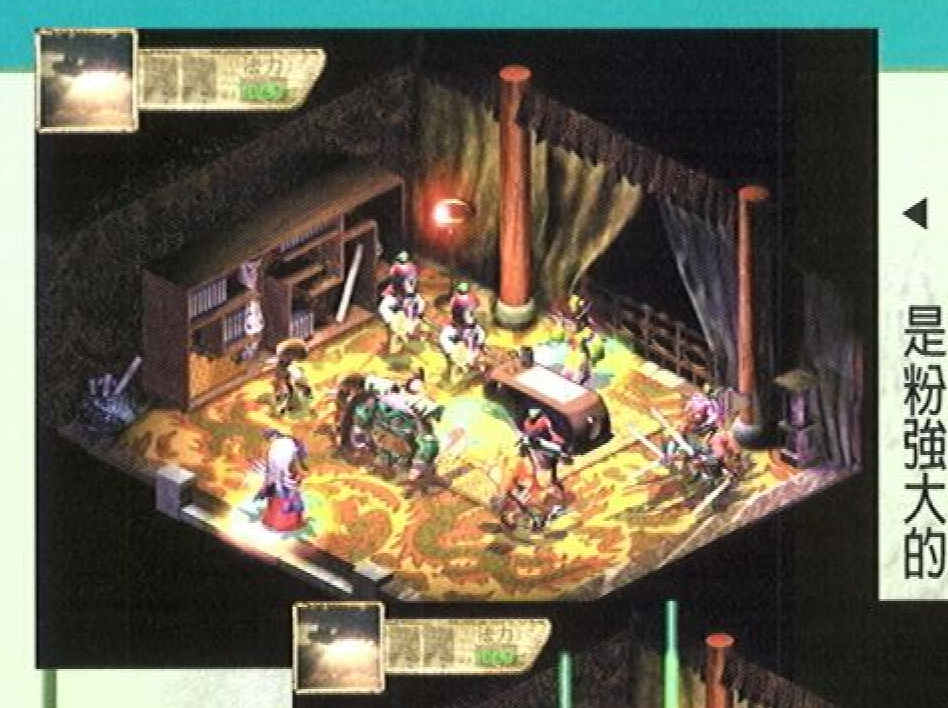
# 人物造型和地形的設計



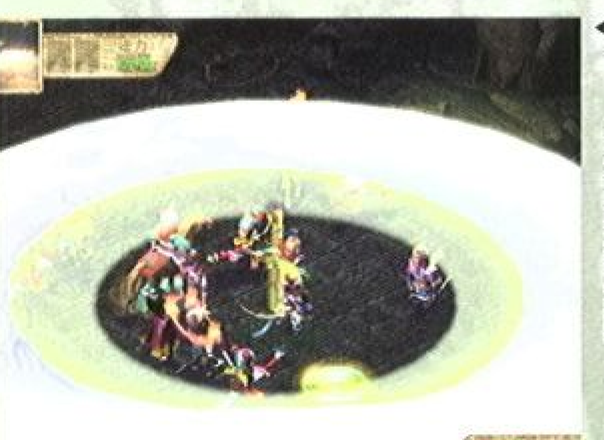
▲▶地形對遊戲影響粉大的呢！

人物造型和地形均由3D製作，人物動作生動活潑充滿神話氣氛，每個人物的動作有其特性，舉例來說：「諸葛邃智」－乃得道高僧，走起路來搖搖擺擺，逍遙自在。魔將－身體魁梧，走起路來威風凜凜。雌雄雙劍－乃傳說神劍的化身，活潑可愛馭劍而

# 遊戲的特色……



▼合圍的攻擊力是粉強大的◀



▼雌雄合壁的運用粉重要喔！◀

一、兵種的特性：以平妖傳中最基礎的兵種－步兵來說明。

士兵單獨作戰時，攻擊力為2，對敵的威脅性只能算是一般，但士兵的特殊能力是合圍，所謂合圍就是以相同的步兵兵種來包圍敵人，假使三個步兵包圍了敵人的豆兵，形成了三名步兵合圍的狀態，若以合圍的其中一名步兵來攻擊豆兵，結果另外兩名步兵也會同時發動攻擊！這時候可憐的豆兵將承受不了如此猛烈的攻擊，一命嗚呼羽化成豆去了！

二、兵種的組合性：以雌雄雙劍，來說明兵種的組合性在遊戲中的重要性。

將雌雄雙劍移動到相鄰的位置上，可以形成雌雄雙劍合璧的狀態，合璧的雌雄雙劍，不但攻擊力得以提升一倍，且可以使用原本無法使用的招式，圖為雌劍所施展的青鋒，可造成全地圖敵人的損傷，是合璧後才能使用的絕招！合璧是一種「特殊的組合關係」，也就是說非得「雌劍」和「雄劍」這兩種兵種，才能組合出這種關係，但遊戲中所強調的「兵種間的組合、搭配及運用」並不僅止於如此狹隘的觀念，簡而言之，就像中國象旗中的「馬後炮」、「雙炮將」一般，有許多兵種的特性可以任意用以組合成各種不同的戰術！

# 來場屬於自己的戰鬥吧！

在遊戲的戰鬥過程中，最為重視的是兵種間的配合運用。沒有一個兵種是完美無缺的，它們都有其弱點，有些弱點甚至是致命之傷喔！就像是咱們平常玩的象棋一樣，每個棋子都可以“吃”掉對方，但僅僅是它們的行動方式不同，移動距離和範圍不同罷了，所以囉！只有配合作戰，妥善利用各個人物的優點來補足彼此間的缺點，方可進入一個良性作戰的狀態。至於如何才能以完美的戰略來打敗敵人，就得靠玩家的運籌帷幄了！

不要小看你的對手，這可是包括電腦喔！因為41個兵種可是有41套AI的呢！所以可千萬別小覷了電腦ㄚ！因為敵人也有同樣的機會去改變他隊伍的命運。協同、棄子、遮掩、陷井等棋類遊戲上的各種戰略，玩家您均可使用，讓您玩起遊戲了更覺得刺激有趣。除了單機與電腦對戰之外，玩家還可與您的朋友連線一決雌雄唷！玩家只需先撥接連線再輸入您的TCP/IP之位置，接著輸入對方之IP，即可與您的夥伴進行一場驚天動地的生死戰喔！



街道一景

平妖傳▼

行。所有地形均按照【平妖傳】小說中的地點而設定：皇宮內院，五龍壇，照影亭等等，地形設計奇特，讓玩家在每個不同的場景都有新的挑戰，因不同的地形須適應不同的兵種，所以相因應將產生不同的戰術，玩家只有善用兵種的特性，及靈活的利用地形上變化，方可取勝。

獨立的網絡對戰模式：在網絡對戰模式中，地圖只有一張10X10格的平面，此設定的地圖更像是一張公平的棋盤，對於網絡對戰的玩家來說，地形和人物所處的位置都是相同的，條件一致所以也不會有不公平的情況發生，因此如何戰勝對方，則要依靠玩家的智慧了。




▶ 通訊協定





# 仙狐奇緣





## 皮蛋妹～欲化仙狐結奇緣報導

## 細說從頭……

仙狐奇緣的故事發生在魏晉南北朝時期，一段有如倩女幽魂般的淒美愛情，也讓小女子我深深沉醉其中喔！北斗星工作室有這麼好的劇本當然不能只做遊戲的囉！所以丫！在遊戲上市前精采的小說就會先行問世，讓玩家能更清楚的了解遊戲述說的故事，玩起遊戲來一定能更得心應手。

而咱們本期雜誌介紹的主題是人物角色、幻獸及其餵食，下一期會有戰鬥、介面、物品、動畫詳細的介紹，所以千萬別錯過精彩可期的軟體世界雜誌唷！人物是本遊戲的一大特色，除了寫實的造形之外，更有各種不同的角度和表情，在劇本上也加重了每個角色的人格和相關故事，使得玩家在玩遊戲的時候能夠更融入劇情，感受遊戲中人物的喜、怒、哀、樂，所以咱們當然不能錯過這些精采的人物囉！先來瞧瞧這些性格獨特的角色吧！



## 人物角色介紹～

### 九陰鬼母～原名鳳菁華：

男人可恨、情愛可笑，這個世上只有一件事是真的：弱肉強食、適者生存。

天道淪落的時候，我就是靈魂的歸宿～九陰鬼母。

九陰：怨、恨、劫、毒、離、棄、悲、哀、叛。

| 年齡：3600歲 | 三圍：36E.26.36 |
| --- | --- |
| 身高：172 | 體重：53 |
| 擅長：法術 | 喜好：拆散情侶 |

喜歡的顏色：紅色
喜歡的事物：不詳

◆定場詩：
曾經妙法修狐仙
墮入塵世結孽緣
始亂終棄遭魔屠
離經叛道違逆天





### 秦長風：

秦長風本為書生，因未婚妻室蘇千雪死於鬼母之手而入道教，師承道教之首慈雲道長。太平二十二年夏秋交替之際，慈雲舊傷復發，死前囑秦長風找出九尾狐殺之，否則慈雲必因狐毛在體內做祟，受地獄煉火之苦。

長風奉師命一路往天南山一帶去尋九尾狐影蹤，誰知居然發現亡妻蘇千雪的骨灰罈竟被九尾狐派人奪走，秦長風更加深了與九尾狐敵對之心，直至玄陰洗髓泉，兩人才又重逢，然而，故事並沒有因此而結束，更多、更大的挑戰正等著這一對苦命的情侶，加上後來一起結伴的妙齡女子小夕，形成一個集結情愛、道法、奪權、仙術的豐富故事……

# 幻獸之餵食～



這部份在遊戲中可是一門大學問喔！玩家您可得好好的瞧清楚囉！餵養的飼料通常可以在雜貨店裡買得到，這些飼料一共分為六類，分別是：米類、水果、礦物、金屬、符錄、丹藥等。以下就列舉些飼料做說明：

**米類：**



◆米塊

米和麥與草混成的一種餵食飼料，內含多種成份，對草食性的牲畜有益。

**金屬：**

◆恨鐵鋼

一種特殊的金屬合金，經過天地日月，自然的粹煉而成，成份不明，十分珍貴，算是稀有金屬的一種。

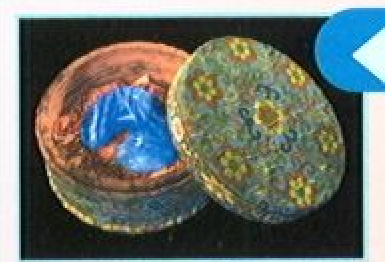
**水果類：**



◆毒龍果

如其名，一種有毒的果實，生長在高山懸崖旁，取得不易，狀如松果，多瓣疊成一如龍麟，所以稱毒龍果。

**礦物：**



◆藍玉

一種稀有礦石，產於數十丈深的地穴之中，外型呈橢圓，藍色透明，有白色細紋交錯其中，因此，有許多人便將此物當成玉石一般，拿來雕琢，做成裝飾品。

**丹藥：**



◆百煉丹

傳聞是古時傳下的秘方，原本用來煉成長生不老藥用，誰知不俱長生不老之效，反而會使人虛弱無力，所以，後來被用來作為一種安眠定心的藥，但是這種藥用在動物身上卻會出現意想不到的效果。

**符類：**

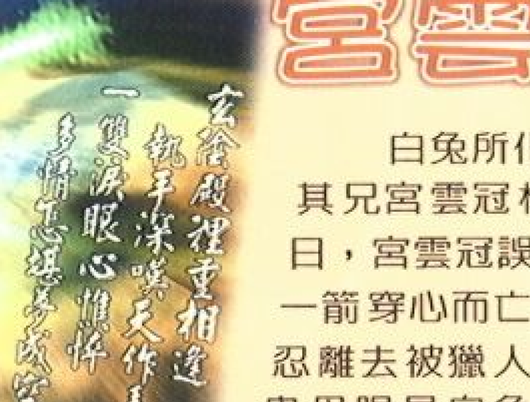


◆神獸符

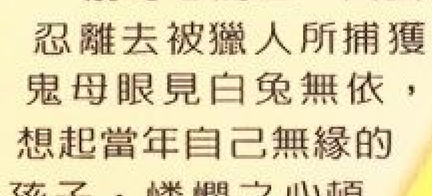
這種符十分罕見，必須行以十年廟法才能完成，原是一種召喚天上神售的一種法符，但是，傳至魏晉時期，此符已失去召神獸之用，卻成為某類召喚獸的飼物。



## 蘇千雪：



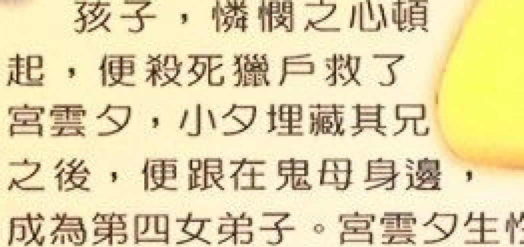

蘇家為書香門弟，其父蘇有田繼承祖先財產，十分富有，其母許氏原本生有一子一女，子名蘇千松，孔武有力，女名蘇千雪，嬌弱美麗，蘇千松長大後從軍，戰死沙場，其母因為過度傷心也相繼而亡，蘇有田痛失愛妻長子，病倒在床，一年之後不治，蘇千雪從此成為孤女，所幸奶媽吳氏忠心不貳，將千雪一手帶大，因此年輕的蘇千雪不曾經歷風霜，直到對月湖畔，千雪死於鬼母之手，千雪的境遇大變，冤死孤魂隻身無助，不久之後又被鬼母弟子唐素綾奪其骨灰，從此千雪鬱鬱寡歡。



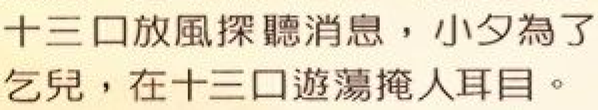
年齡：19歲
三圍：34B.23.35
身高：165 ｜ 體重：48
擅長：刺繡 ｜ 喜好：寫情詩
喜歡的顏色：粉色系
喜歡的事物：
精雕細琢的金飾和玉器

◆定場詩：
玄陰殿裡重相逢
執手深嘆天作弄
一雙淚眼心憔悴
多情怎堪夢成空

## 宮雲夕：



白兔所化，從小便與其兄宮雲冠相依為命。某日，宮雲冠誤中陷井被獵人一箭穿心而亡，宮雲夕不忍離去被獵人所捕獲。鬼母眼見白兔無依，想起當年自己無緣的孩子，憐憫之心頓起，便殺死獵戶救了宮雲夕，小夕埋藏其兄之後，便跟在鬼母身邊，成為第四女弟子。宮雲夕生性純良，鬼母知其個性，便讓她在十三口放風探聽消息，小夕為了任務方便，便化裝成乞兒，在十三口遊蕩掩人耳目。



年齡：不詳 ｜ 三圍：33C.23.34.5
身高：155 ｜ 體重：47
擅長：追蹤和隱藏
喜好：聽故事與扮男裝
喜歡的事物：吃紅蘿蔔
喜歡的顏色：黃綠色系

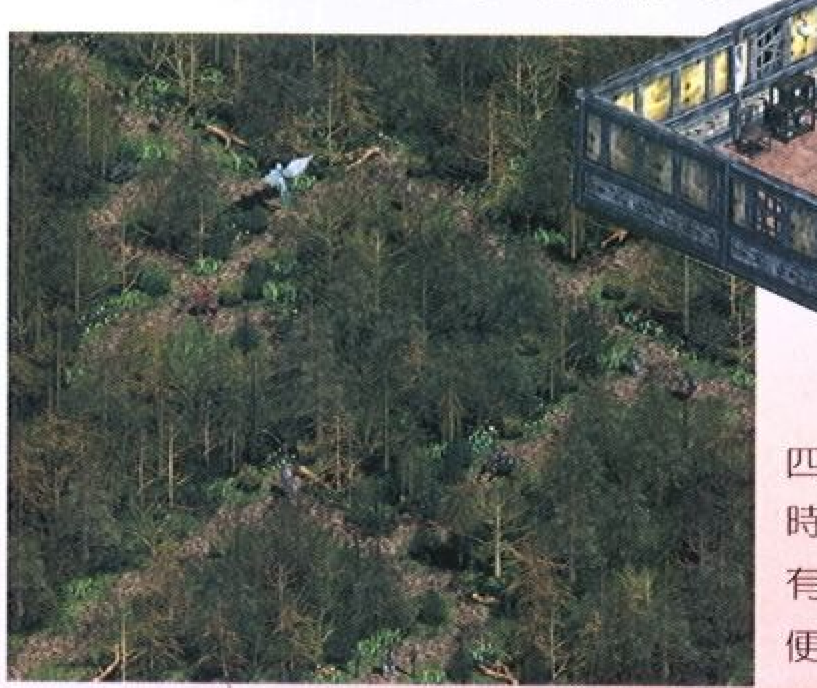




◆定場詩：
蓬頭垢面初相見
忽男忽女難分辨
芳心自許情歸處
怎奈愛恨似雲煙

# 奇特的各類幻獸～

幻獸的由來是打從黃帝時代開始的，嫘祖嗜養奇獸，遴選十六種奇獸進行配種，歷時十餘載，終於大功告成，產生一種古文金蛋，此金蛋最初可化成四種形體，因為擁有者餵食的不同而產生不同的外形和屬性，這四種形體各有名稱，分別為：水靈、溫啖、思妙、勝奇，其中，水靈兒屬水、溫啖屬火、妙思屬金、勝奇屬雷；不論是哪一種形體，這四種奇獸在這時已經開始擁有法力，所以便能依照屬性的不同施展法咒，對敵人造成傷害，不過，因為是奇獸化成形體的初期，所以法力都不會很強，是故，嫘祖稱這個時期叫做"伺寵"，暗示這個時期的奇獸仍然以寵物為主，並不是臨敵對陣的好幫手。



想知道要怎麼餵食伺寵期的幻獸嗎？請專心的看接下來的介紹囉！因四種不同的形體所以會產生不同的變化，以下就依水靈、溫啖、思妙、勝奇，分別作介紹：

## ●水靈～




長有一對大耳，如鳥之飛翼，通體呈水藍色，一但接近水邊，便會在周身形成一個藍色的圓球，將水靈罩在其中，所以，水靈便因此球的保護能夠在水中靈活如魚，水靈兒喜愛吃米類食物，性情溫馴忠誠，喜歡在水邊活動，如果給牠吃金屬或礦物一類不合味口的食物，牠便會用鼻子將食物推到遠處，甚至會把食物吐出來唷！粉可愛的呢！

●水靈的法咒是水靈波，對付火類敵人特別有效。

## ●溫啖～




全身覆有短毛，面部與身上皆有虎紋，一旦發怒則全身轉成火紅，狂奔時有如烈火行走行動迅速。溫啖是召喚獸中較俱有思維的一種，平日喜歡抓小昆蟲來耍弄，所以經常會出現一臉邪氣的表情，這種生物最喜歡吃礦物和水果，缺點是十分怕水，一但接近水邊，牠便會縮起身體豎起毛髮。

●溫啖的法咒是怒火咒，專門用來對付金類的敵人。

## ●妙思～




臉部似熊，體型較一般的伺寵大許多，全身長有黃色短毛，行動時有如海狗，喜歡在雪地裡翻滾，因為常以前肢支撐臉部，做出思考狀所以得名，（其實，這時候是牠最想睡覺的時候），因屬金類，對於礦物及金屬食物特別偏好，但對於丹藥則十分討厭。妙思平日懶散，最愛睡覺，除了吃東西或對敵之外，很少有醒著的時候，有時甚至是連吃東西也十分緩慢，是標準的好吃懶惰型的幻獸。

●妙思的法咒是穿金咒。

## ●勝奇～




全身覆蓋長毛，僅臉與掌之毛稍短，雙耳奇尖掌肉特厚，能以長尾纏樹與藤蔓曳蕩於林間，勝奇十分好動，除了睡覺之外，幾乎很難見到牠站著不動的樣子，平日無事最喜歡抓抓身上的虱子，或者是掀女人的衣裙，所以經常被人追著打，所幸皮粗肉厚，並無大礙，因屬雷系，所以身上的長毛會聚電放電，加上粗狀的筋骨，所以攻擊力十分強大。平日最愛吃符咒，只要吃到符咒便會高興的在主人周圍翻滾跳躍，模樣十分有趣喔！

勝奇的法咒是天雷擊。

# 十二種奇獸大集合喔！

伺寵時期的餵養，是形成四大類別十二種奇獸的重要關鍵，以下是餵養之後產生的十二種奇獸的簡介：

## 雷 系……………

### ●雷 猿：



原本是一種上古的高山靈猿，吸收日月精華百年而具有法力，性格堅忍耐力強，遇到敵人時皆以全力對敵。

◆法咒是”雷光炸”。

### ●雷刺狼：



凶狠至極的一種奇獸，移動速度如奔雷閃電，其身上的角會聚雷放電，威力驚人。

◆法咒是“電光奔雷”。

### ●雷 音：

狀似人與鳥的合體，雷音一旦被惹怒，他便會使用手的上雷鎚和電釘互擊，產生天雷來對付敵人。

◆雷音的法咒是”電擊雷殺”。

## 水 系……………

### ●水鯤：



魚類外表，惡魔本性然水鯤雖被收列，一改本性但在臨敵時，本性又會浮現，極盡嗜殺之能，故豢養此種奇獸比須小心謹慎。

◆水鯤的法咒是覆水咒，專門對付火系敵人。

### ●水玄武：



一種千年奇龜，性情溫馴卻具有千年法力，法咒奇強，所以當氣體凝聚，便是法咒攻擊的同時。

◆它的法咒稱之為“神水化氣”。

### ●水幻神：





一種多蹼多鰭的人魚，身著七彩的神衣，出現時身繞七彩靈光，所以稱之水幻神，是水類生物最美的一種形體，這種七彩迷幻的感覺，常會讓人在臨敵對陣時，忘卻攻擊而死亡，所以這種奇獸又有另一種稱號，名叫“水底閻羅”，因為見此怪物者必死無疑。

◆水幻神的法咒便稱之為“七幻殺”。

## 火 系……………

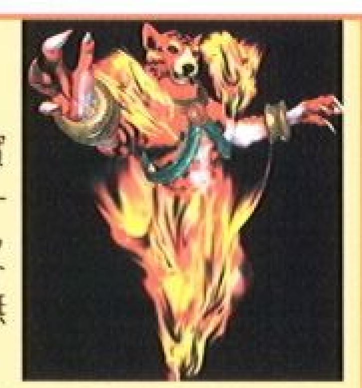
### ●火 麟：



頭部狀似狐狸與狗的形狀，全身長滿鱗片，鱗片上火燄滿佈，火麟所使用的法咒十分奇特刁鑽而讓人難以應付。

◆法咒名叫”飛幻火”，其火如真似幻，叫人分不清楚哪一團是真，哪一團是假。

### ●火 恨：



上半身猶如一隻老虎，下半身並無實體，只有一團火燄，這種怪物戾氣很強，一但動了殺機，不將敵人殺死，絕不終止，又因是戾氣聚成，並無真正的實體，所以也無法將之毀去，這種奇獸如果遇上嗜殺之人，會加深主人本身的恨意，甚至使主人改變個性而偏走邪道。

◆法咒稱之為”火靈殘恨”，殺性很重，不易對付。

### ●火 盡 殺：



戰場死亡的怨靈附於百年殭屍的身體形成的怪物，這種怪物極度凶惡嗜殺，故而得名。

◆法咒便叫做”極火必殺”。

## 金 系……………

### ●金 迷：



古文金蛋的逆退化體，金蛋經歷過伺寵期之後，照理會變成體形更大的奇獸，但是金迷卻是相反，形體不但不會進展，反而會退化回金蛋時期，最後會孵出成一種飛蛾，這種飛蛾平日會藏身在金蛋裡，一但召喚便會飛出攻擊敵人，最特別的是這種飛蛾的翅膀會放出一種毒素，對敵人產生毒化的作用，使敵人很快失去攻防能力。

◆“金迷毒漫”便是牠的最佳防衛術。

### ●金 皆 覆：

一種被貶的神獸，這種神獸具有人的形體卻無耳、無鼻、無嘴。喜歡穿著能夠覆蓋全身鐵甲，只露出一雙逼人的雙眼。如此一來，就讓人無法分出這種神獸與人的差異，也因為這種怪物喜歡作這種打扮，便有金皆覆這樣的名稱。金皆覆因為是被貶的神獸，所以法力聖潔而強大。

◆咒名”金聖光”，法咒一出，衆魔盡皆退避，是對抗魔物一類的最佳伙伴。

### ●金 法 龍：



天上金龍王的旁系神獸，生命期十分長，大約都在一萬年左右，但是族類的數量極少，所以這種神獸的性格十分老成拘謹，法咒也類似，但是如果將牠惹怒，金法龍會施用足以震撼天地的超強法咒”天地變”。

◆法咒”天地變”。





DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA
THE FALLEN ANGEL
墮落天使
ODIN SOFT
奧汀科技
RPG / CD-ROM
For WIN95/98/2000/
Illustrator:江 霖
CAST
Blade Meredith
Dena Elroy
Jack Beacher
Jessica Hayden
Tiffany Nathani
Vivian Broderic
Silver Silvester
Gailorp Clarenc
Michelle Grove
Gado Theobald
Tera Natividad
Miran Mandel
軟體世界
研發製作
ODIN SOFT
TEL:(02)3233-4810
FAX:(02)3233-4865
台北縣永和市保順路51巷12號
※圖像為開發中畫面
COMING SOON
STAFF
Originalplan& Screenplay PEST
Architect AKIRA
Programmer L.R.G
3D Produced YANG 3D Monster TOM 3D SCENE KEVI
Character PEST Monster AKIRA Scene DAU
www.odinsoft.com.tw
DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DN



幻想紀元
Fancy Cen
上世紀的遺物
是帶來希望，或推向滅亡
為了生存
我們必須脫離神的掌握…
軟體世界
研發製作 ODIN SOFT
奧汀科技有限公司
TEL:(02)32334810 FAX:(02)32334865
www.odinsoft.com.tw
windows 95/98 幻想 RPG 2000 年夏預定



Electronic Entertainment Expo 2000

# 2000年美國電子娛樂展深入專訪（下）




作者、攝影：莊振宇
Article by: Allen Chuang

E3好像是一個多月以前的事情了～筆者記得剛從E3回來時，為了趕稿趕得焦頭爛額的；好不容易寫完之後，又要趕這篇第二彈的文章。在這期裡面，筆者將會介紹四十四套在會場較能吸引筆者注意的產品－遊戲介紹的數量比上期還要多出十幾套哦！


E3的會場上到處都是人山人海。



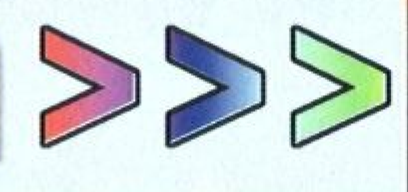
E3 展覽會場Los Angeles Convention Center，NBA湖人隊的球場Staple Center就在咫尺之外。

其實在會場上還有許多黑馬，不過這些產品有許多都是設計公司還在保密的作品，雖然在密室內對特定記者展出，但是連一張遊戲的圖片都拒絕提供；因此這些沒有圖片的遊戲，筆者在此先不介紹。希望在未來，筆者將會有機會前往這些公司專訪，到時候再進行詳細的介紹。

## Activision >>>

Activision在E3會場上面的攤位是一年比一年大

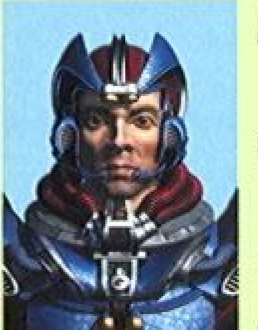
### Call to Power 2





- 設計公司：Activision
- 發行公司：Activision
- 推出日期：預定2000年秋季
- 遊戲類型：策略遊戲





Call to Power 2 是Civilization：Call to Power 的續集。在兩年前，Activision及Microprose兩家公司為了〝文明〞系列的名稱使用權而大打官司；後來兩家公司在庭外和解，〝文明〞一詞所有權歸Microprose所有，而Activision則可以使用Call to Power這個名稱來推出他們自己的〝文明〞系列遊戲。

二代裡面遊戲的時間涵蓋的比一代廣，從西元前四千年一直到公元2300年；在6300年的時間裡面，玩家的目的就是要成為世界上最強的國家。

比起以往文明系列，本遊戲最大的不同就是外交這方面。Call to power 2的邦交系統是遊戲的重點之一，在遊戲中，玩家要盡量與其它的國家建交，才能夠達到稱霸的目的；而由電腦所控制的國家，同樣也會以外交為其首要的任務。

## Covert Ops: Nuclear Dawn

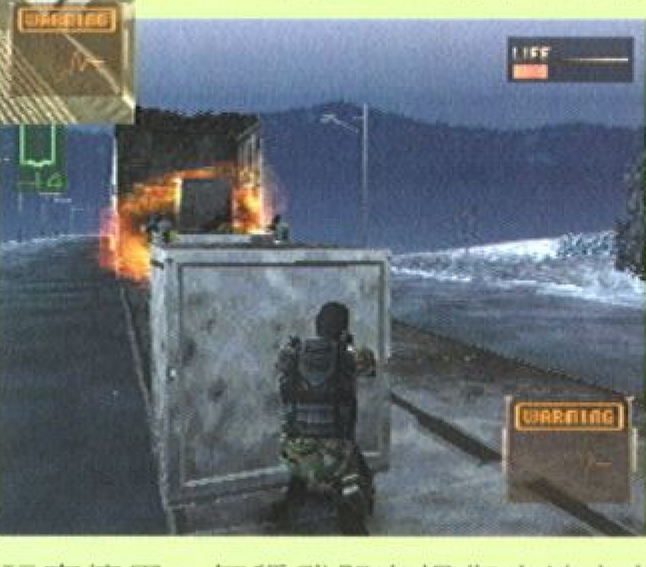
- 設計公司：Activision
- 發行公司：Activision
- 推出日期：預定2000年夏季
- 遊戲類型：動作遊戲

玩過PlayStation 的玩家，可能有聽說過Chase the Express這套動作遊戲。Activision這次在會場上面展出的Covert Ops: Nuclear Dawn，就是Chase the Express 的PC版本。

本遊戲是一套即時的動作戰術遊戲，玩家所扮演的是北約軍隊的士兵，而遊戲背景是一列從俄國駛往巴黎的軍用火車；這列載有核子武器及政要的火車，在途中遭到恐怖份子的攻擊，因此車上除了主角之外所有的軍人都陣亡了。玩家主要的任務，就是在列車到達巴黎之前將核子武器拆除，並且救出政要及其一家人。



遊戲中一共有十八個關卡，分別就是列車的十八節車廂。遊戲的基本操作方式與古墓奇兵相當類似，唯一不同的地方，就是遊戲中一共有十幾種不同的武器可供玩家使用；每種武器在操作方法上都迥然不同，因此當玩家得到一個新武器時，要花上一些時間練習熟悉它們的用法，操作上才會比較順手。



Covert Ops: Nuclear Dawn也有冒險解謎的成份，在許多車廂裡面，過關的方式並不明顯，玩家唯有仔細觀察四周，並且以創新的方法使用手上擁有的各種物品，才能順利前往下一個關卡。



## Dark Reign 2

- 設計公司：Pandemic Studios
- 發行公司：Activision
- 推出日期：預定2000年夏季
- 遊戲類型：即時戰略遊戲

Dark Reign一代推出時，號稱是當時的即時戰略遊戲之王，雖然事實並非如此，但是也受到相當的歡迎。這次在會場上，Activision展出了Dark Reign 2，二代最大的不同，就是遊戲完全改用了3D作為其圖形介面，雖然遊戲視角仍然是傳統的俯瞰視角，但是3D圖形卻能夠充份表現出戰場中高低起伏的地形。

Dark Reign 2裡有許多新的操作選項及功能，其中最值得一提的，就是遊戲中的視野特色。一般的即時戰略遊戲多半是使用迷霧功能遮蓋住玩家所看不到的地方，依照視野的範圍不同，電腦一概都以單位為圓心，將在圓內的東西顯示出來；而Dark Reign 2的設計，則是模擬真正的視角。

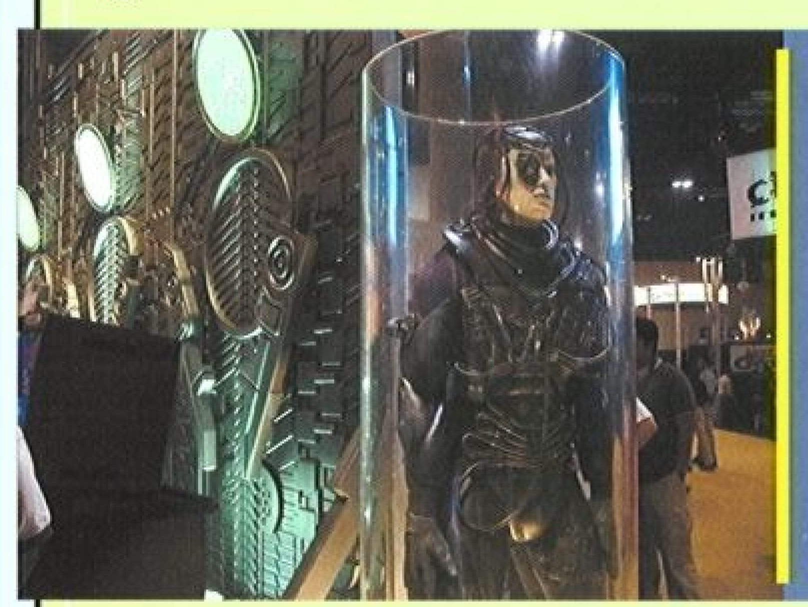
舉例來說，空中的單位鳥瞰地面，自然能看到所有地面上範圍內的東西；但是地面單位則會受到地形限制，而有不同的視野範圍。在平原上單位將可以看到四面八方的景物，但是如果前面有一座山的話，那麼無論玩家在那裡，山的彼端玩家是絕對看不到的。這種設計可以讓Dark Reign 2的戰鬥變得更加有趣，如果好好的利用這項功能，便可以藉著視野的死角，悄悄地接近敵人以攻其不備。



##  Star Trek: Voyager Elite Force

▶ 設計公司：Raven Software
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：預定2000年夏季
▶ 遊戲類型：第一人稱視角動作遊戲

Raven Software設計過無數受到歡迎的產品，不過該公司從不自己設計遊戲引擎，都是使用他人的引擎。這次Raven 使用Quake III Arena的引擎，並且以Star Trek Voyager電視影集系列作為題材，設計了Elite Force 這套遊戲。在遊戲中，玩家將有機會扮演Voyager號太空船上剛成立的精英小組之一員，當Voyager遇到任何危機時，就是主角出動的時候。



Star Trek Elite Force的展覽包括了模擬伯格人太空船的攤位設計。

Quake III Arena的引擎支援弧面繪圖的功能，因此遊戲中的外星人看起來都相當真實。在關卡的設計上，



Raven Software的設計小組盡量追求與電視影集相同的真實度；在遊戲中，Voyager 內部結構的設計完全依照電視影集裡面一樣，不信的讀者可以把Voyager 的藍圖拿出來與遊戲比較。

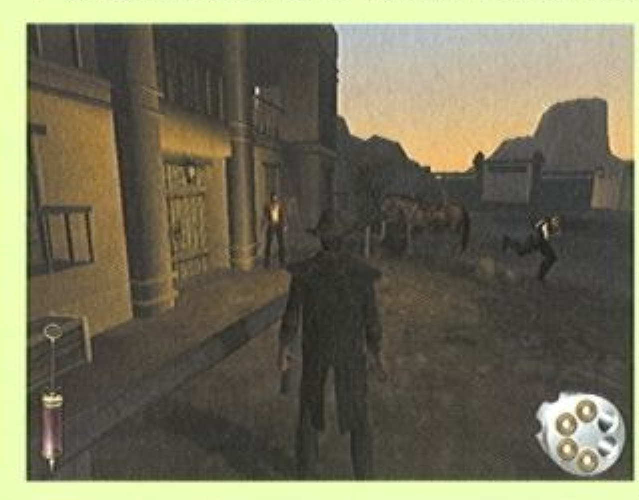
遊戲裡面有大部份都是在伯格人的太空船裡進行－沒錯！在Elite Force 裡，玩家將有機會與伯格人作戰。除了伯格人之外，許多在影集中出現過的外星人，在Elite Force裡也會出現－當然，Raven Software也設計了全新的外星人種，以增加遊戲的故事內容。

Elite Force支援多人連線的功能，無論是合作或是對戰，遊戲中都有特別的關卡讓玩家進行多人遊戲。

##  Gunslinger

▶ 設計公司：Activision
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：預定於今年年底推出
▶ 遊戲類型：動作遊戲

這是一套類似古墓奇兵的動作遊戲，但是背景卻是設在西部拓荒時代。在遊戲的一開始，玩家僅是一個普通的牛仔，但是隨著遊戲的進行，玩家的玩法將會決定遊戲的故事。玩家可以選擇成為遊戲裡面的英雄，到處行俠仗義，以獵取罪犯來領取賞金；如果決定成為壞人，那麼就要以賭博或是搶劫的方式來賺錢。



遊戲裡有許多不同的任務，每個任務都有兩方，分別是正義及邪惡的一方；隨著玩法的不同，玩家在一個任務之中所扮演的一方也會不一樣。在Gunslinger裡，玩家將有機會體驗火車搶劫、酒吧槍戰、一對一決鬥等等，幾乎所有在西部片裡的情況，在本遊戲裡面都會出現。

除了槍戰之外，在Gunslinger裡面也有許多地方讓玩家造訪，例如在酒吧裡面的賭場，玩家可以加入許多不同的賭局；在小鎮裡面的監獄，則是玩家可以尋找犯罪同伴的地方。在Gunslinger裡面的各項技術，例如騎術及槍法，都是要累積經驗值才能夠增強。雖然有許多不同的技術，但是要精研那幾個，則是玩家自己的選擇。

## Quake III Arena Mission Pack



▶ 設計公司：id Software
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：預定今年年底推出
▶ 遊戲類型：第一人視角動作遊戲

Quake III Arena在推出後，馬上變成了網路上面最受歡迎的多人連線遊戲；由於遊戲本身就是專門為網路對戰而設計，因此在網路上面執行的速度相當順暢。這次在會場上，Activision展出了新設計的資料片；據表示，在資料片裡面加入了許多新武器、寶物及更多的多人連線玩法。

新加入的物品包括讓移動速度增加一倍、或是讓攻擊能力增加一倍的寶物。這些寶物一次只能有一個人使用，也就是說，當某位玩家得到某樣寶物時，直到他被殺死之前，那樣寶物都不會再出現。原本在遊戲中出現的武器，在資料片裡面也增強了許多，讓遊戲進行的腳步變得更快。

在其它的改變方面，資料片不但可以讓玩家選擇自己隊員的顏色，更能夠加入自己所設計的標誌。在人物的模型方面，設計小組也加入了數個新的人物模組，讓玩家有更多的選擇。資料片裡面加入了八種新的多人連線玩法，是一套值回票價的資料片。



## Return to Castle Wolfenstein



▶ 設計公司：id Software 及Gray matter Interactive Studios
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：預定於今年年底推出
▶ 遊戲類型：第一人稱視角動作遊戲

〝德軍總部〞是第一套id Software 所推出的第一人稱視角動作遊戲。在該遊戲推出之後，掀起了遊戲界的一陣旋風，也帶動了整個第一人稱視角動作遊戲的風潮。這次Activision展出了該系列的續集，相信許多玩過德軍總部的玩家，都會對本遊戲相當期待。



重回德軍總部是這一次會場上面吸引大家圍觀的展覽之一。

在〝重回德軍總部〞裡面，玩家將會扮演一位美國的秘密幹員，他的任務就是要侵入德軍的秘密研究中心，阻止納粹黨利用基因工程製造無敵軍人的陰謀。雖然遊戲使用的是Quake III Arena 的引擎，但是遊戲整體的設計上仍然與原本的德軍總部一樣，玩家仍舊可以看到身上裝有機關槍的大魔王及許多造型奇異的敵人。



與原本遊戲不同的是，重回德軍總部的圖形好上數百倍，加上運用Quake III Arena複雜的劇情編輯引擎，本遊戲的故事比起原本的遊戲要精彩許多；原本的德軍總部僅僅擁有一條主線故事，在新遊戲裡面則有數條主線故事，將會隨著玩家在遊戲中的決定而改變。重回德軍總部是一套不可錯過的遊戲。



## Star Trek Away Team

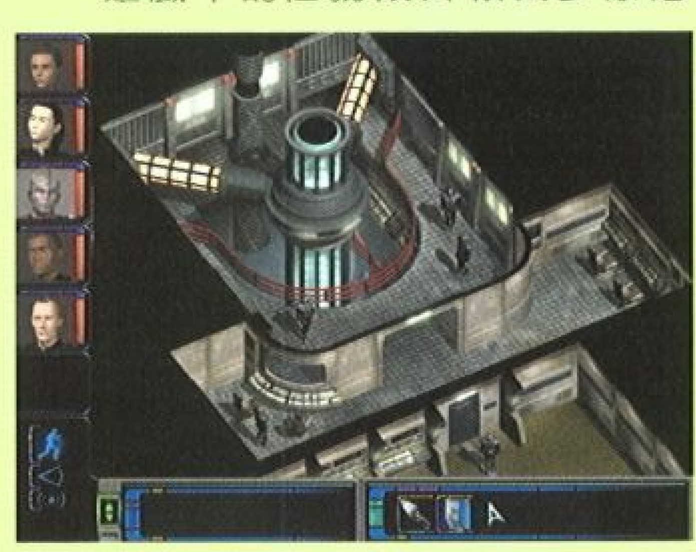
- 設計公司：Reflexsive Entertainment
- 發行公司：Activision
- 推出日期：預定於明年推出
- 遊戲類型：即時戰略遊戲

Activision自從取得了Star Trek 的遊戲設計權之後，就推出了許多的相關遊戲。這次在會場上，Activision展出了數套的Star Trek 遊戲，而且幾乎每種遊戲類型都有一套Star Trek 產品。在即時戰略遊戲方面，Activision展出了Star Trek Away Team 。Away Team是第一套能夠允許玩家操作地面探險小組的Star Trek 遊戲。



本遊戲是依照Next Generation 電視影集所設計，因此每個隊員身上都會具備有基本的器具，例如掃瞄器、醫療箱、雷射槍及其它特別的用品。本遊戲的進行方式採用隊伍式的編組，因此在任務裡面，玩家將會同時控制數個小隊。

遊戲中的任務設計相當多樣化，有探險、救援、外交、等等不同的挑戰。據在場人員表示，遊戲中有許多的任務設計是採用電視影集裡面的故事，因此對於Next Generation相當熟悉的玩家，應該會認出遊戲中一些任務的故事。



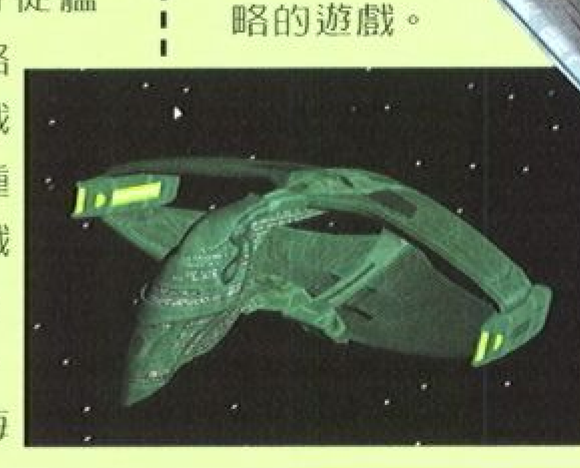
Away Team讓玩家以全新的角度來體驗Star Trek 的世界，相信該影集的死忠影迷會相當喜歡這套遊戲。

## Star Trek Bridge Commander

- 設計公司：Lawrence Holland’s Totally games
- 發行公司：Activision
- 推出日期：預定明年推出
- 遊戲類型：太空模擬

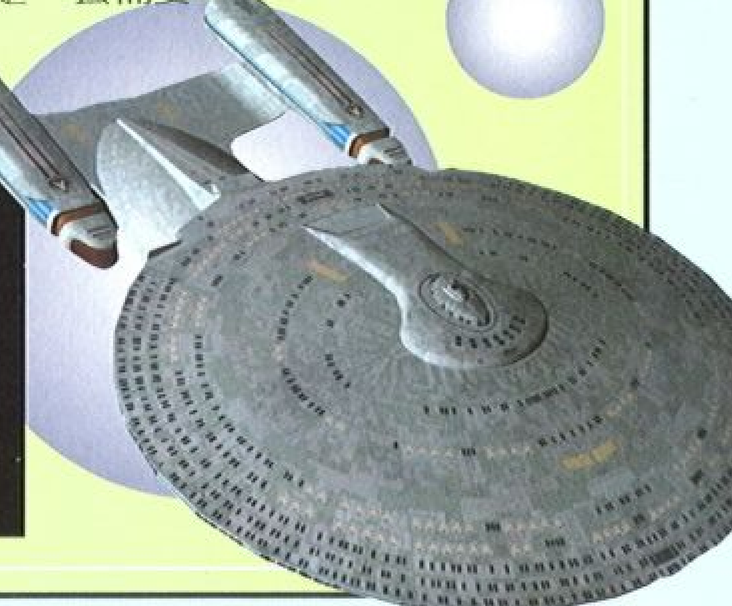


這是第一套能夠讓玩家同時從艦內及艦外操作戰局的Star Trek即時戰略遊戲。在艦外的操作介面與一般的即時戰略遊戲並無不同，玩家可以指揮己方各種不同的太空船與敵人進行戰鬥；不過遊戲中真正有趣的地方，是艦內的操作介面。Star Trek裡面的太空船構造相當複雜，有各種不同的系統，因此如何靈活運用每個系統是勝負的關鍵。

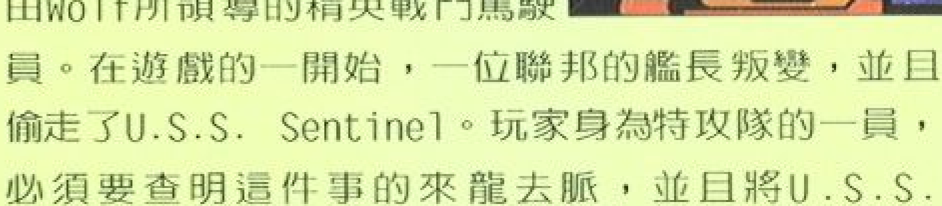


在Star Trek Bridge Commander裡，玩家不但能操作許多的太空船，更能對每艘太空船的系統進行調整，從引擎、防護罩到武器系統等等，玩家都能完全控制。這種設計可以讓遊戲有著更多的玩法，讓遊戲有更多不同的策略；例如當玩家想要運用自殺戰略時，可以將所有的能源全部轉到武器系統；同樣的，如果想要進行突破式的戰術，就得要將所有的能源全部都轉到防護罩系統上。

結合即時戰略及模擬這兩個成份，Star Trek Bridge Commander是一套需要許多技巧及策略的遊戲。

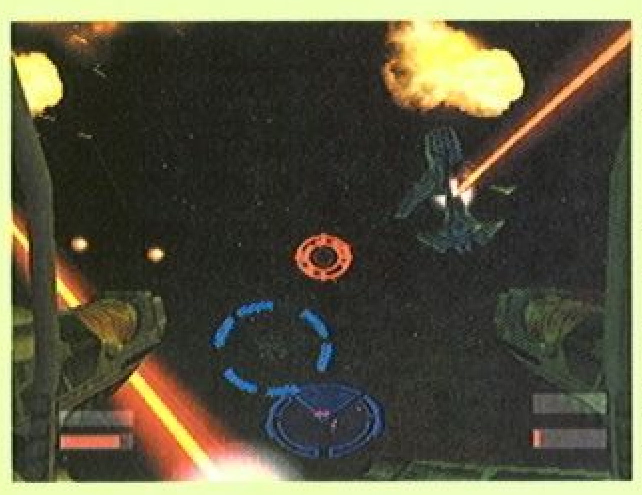


## Star Trek Invasion



▶ 設計公司：Warthog
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：預定今年暑假推出
▶ 遊戲類型：太空模擬

為了喜歡銀河飛將式的太空飛行模擬玩家，Activision特別推出了這套Star Trek Invasion，讓玩家能夠享受緊湊的太空戰鬥。在遊戲中，玩家所扮演的是聯邦紅色特攻隊的成員之一，該特攻隊是一群由Wolf所領導的精英戰鬥駕駛員。在遊戲的一開始，一位聯邦的艦長叛變，並且偷走了U.S.S. Sentinel。玩家身為特攻隊的一員，必須要查明這件事的來龍去脈，並且將U.S.S. Sentinel找回來。



與銀河飛將的遊戲進行方式一樣，Star Trek Invasion的故事是分為數十個不同的任務，隨著任務進行，玩家所能夠駕駛的太空船等級也會越來越高。Star Trek Invasion採用多線式的故事系統，因此在許多任務中，根據玩家選擇進行方式的不同，遊戲的故事也會跟著改變。

Star Trek Invasion與同類型遊戲比較，最大的不同就是遊戲支援團隊作戰的功能。雖然玩家可以選擇單槍匹馬的方式上陣，但也可以利用隊形編輯的功能指揮己方的隊友。巧妙運用隊形，才能贏得一場戰役。

Star Trek Invasion除了影集裡面的每種外星人都會出現外，設計小組也加入了許多新種族及太空船，讓遊戲不會局限在影集的框框裡面。



## Vampire: The Masquerade - Redemption

▶ 設計公司：Nihilistic Software
▶ 發行公司：Activision
▶ 推出日期：本遊戲已推出
▶ 遊戲類型：角色扮演

在Activision展出的眾多遊戲裡面，Vampire 算是眾人較為矚目的一套遊戲。在這套遊戲裡，玩家扮演的是一個活了上千年的吸血鬼；整個遊戲的時間是八百年，在這八百年之中，主角必須要完成許多吸血鬼的使命。Vampire: The Masquerade運用精心設計的圖形引擎，生動地刻劃出中世紀時代黑暗的背景及現代世界的感覺。



近來設計RPG的公司，有些在遊戲裡不加入隊員的功能，因此Vampire的設計小組特別注重本遊戲的隊員功能。從中古到現在的八百年中，由於主角是吸血鬼，因此玩家的隊員將會隨時在遊戲中改變（一般的人活不了那麼久）；也就是說，遊戲裡面擁有大量可供玩家選擇作為隊員的角色。



Vampire 雖然是角色扮演遊戲，但是它的多人連線功能也相當強大。聚集三、五好友，玩家將可以各自操作一個隊伍裡面的成員，一起在遊戲中探險。Vampire: The Masquerade在故事、圖形及操作上都高人一等，是一套RPG迷不可錯過的遊戲。

# EIDOS >>>>

E3會場每一個角落都擠得水洩不通，尤其是在Eidos Interactive攤位的附近更是可怕。

## Anachronox



- ▶ 設計公司：Ion Storm
- ▶ 發行公司：Eidos Interactive
- ▶ 推出日期：預定今年暑假推出
- ▶ 遊戲類型：角色扮演遊戲

這是一套第一人稱視角的3DRPG，玩家在遊戲中所扮演的是一個失業潦倒的偵探，在一個偶然的機會之下，接下了一個奇異的案件，為了要進行偵查，開始造訪宇宙中許多不同的地點；在進行一段時間後，玩家將會以另一個人物的角度來進行遊戲，到後期時，玩家將會從七個不同人物的角度來體驗遊戲的劇情。



◀這一次羅拉又出現在會場上面簽名了，每年出現但風采絲毫不減，仍舊吸引許多參展的人。

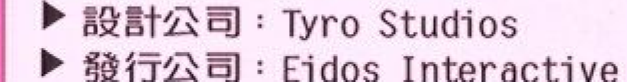
Anachronox最大的特色，就是遊戲大型的場景及眾多的地點。據設計小組表示，在遊戲中，玩家能造訪多達數百個不同的地點，並且與數百個不同的人物互動，遊戲裡面也有數十種太空船及地面交通工具供玩家使用。武器設計採用的是零件式的設計，也就是說，玩家將可以自由組裝不同的零件，創造自己的武器。據表示，武器的組裝方式多達兩億五千多萬種！



大型的場景、眾多的人物及大量的武器，加上多線的故事，Anachronox是一套能讓玩家一玩再玩

## Commandos 2





- ▶ 設計公司：Tyro Studios
- ▶ 發行公司：Eidos Interactive
- ▶ 推出日期：預定於今年年底推出
- ▶ 遊戲類型：即時戰略遊戲

市面上的即時戰略遊戲很多，但是Commandos 2在會場上仍吸引了許多玩家圍觀。為什麼呢？因為Commandos 2進行的方式相當獨特。一般的即時戰略遊戲讓玩家在平面地形上面進行全盤性的戰爭，但是Commandos 2卻以游擊戰的方式來進行。雖然不能控制大量的部隊單位，但是反而更突顯出戰術應用的趣味性。



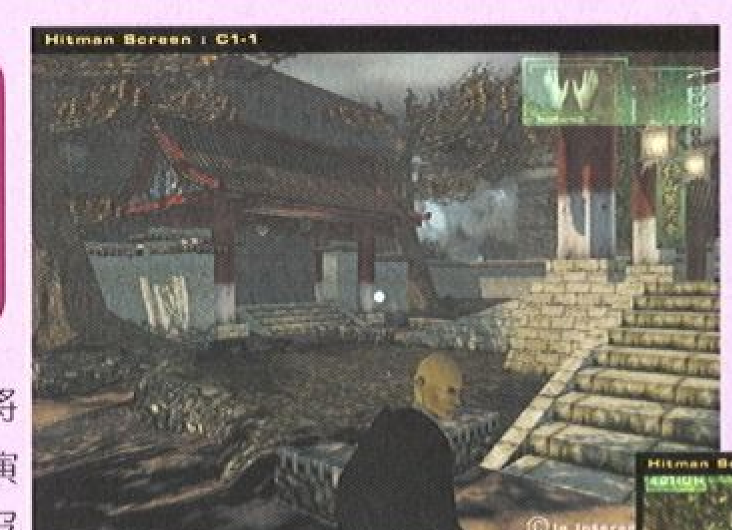
Commandos 2 運用的是2D圖形引擎，以最高的畫質顯示出遊戲中複雜的背景。玩家將有機會在叢林、廢墟、工廠及沼澤等許多不同的地點作戰，無論是那個地點，地形變化都相當大；也就是說，整個關卡裡面到處都是掩護點，也有許多盲點，因此在每個任務開始前，玩家得要仔細觀察關卡的地形，然後擬定策略，才能夠百戰百勝。

Commandos 2 裡面不但有各種不同的單位可供玩家指揮，還有許多交通工具可供使用；除了單人遊戲的模式外，多人連線更是本遊戲的重點之一。在會場上面Eidos特別設立了許多機臺，讓玩家進行多人連線對戰。筆者試了一下，發現遊戲進行的腳步相當快，相當刺激好玩。



## Hitman: Codename 47

▶ 設計公司：Io Interactive
▶ 發行公司：Eidos Interactive
▶ 推出日期：預定於今年暑假推出
▶ 遊戲類型：第一人視角動作遊戲



英雄當厭了嗎？Eidos Interactive 即將推出的Hitman:Codename 47，準備讓玩家扮演殺手的角色！筆者原本以為Hitman僅是一套沒啥特別的Quake 類型遊戲而已，但是在會場人員的展示後，筆者發現自己大錯特錯！一般的第一人稱視角動作遊戲，都是能夠讓玩家進行大肆殺戮；雖然Hitman這套遊戲也是以殺人為目的，但是遊戲的進行方式要求的卻是步步為營的技巧。



電影上的殺手殺人，很少有直接正面與目標接觸的；他們殺人時都是神不知鬼不覺的，目標死的時候都不知道是怎麼死的。Hitman: Codename 47 這套遊戲就是讓玩家在進行任務之前得仔細計畫，以瞞天過海的方式將目標做掉。

為了讓玩家有在真實世界的感覺，每個任務的關卡都相當大，而且都會有許多電腦人物來阻止玩家；當然，在遊戲之中也有數十種不同的武器，讓玩家來掃除這些障礙。在多人連線方面，遊戲提供了大型的舞台供玩家進行廝殺；雖然多人連線模式進行的步調很慢，但是玩起來卻是相當刺激。



## I'm Going In

▶ 設計公司：Innerloop
▶ 發行公司：Eidos Interactive
▶ 推出日期：預定於暑假推出
▶ 遊戲類型：第一人稱視角動作遊戲



在這套產品裡，玩家扮演的是一個戰爭裡面的探子，主要任務包括偵查敵情及深入敵陣進行破壞。筆者認為這套遊戲與上面介紹的殺手遊戲極為相似，只不過在這套遊戲中，玩家扮演的是軍人而不是殺手。

在這套遊戲裡，玩家將可使用許多北約聯軍的武裝設備。遊戲中最主要的任務，就是侵入俄國的軍事建築裡面進行情報偷取、人質救援、或是進行破壞等等任務；玩家將會學到許多真正的軍事技巧，包括武器的正確使用方式、進攻隊形等等。一些其它探子所必需具備的技巧，例如爆破、侵入電腦系統、偷竊等等，在遊戲中玩家都會有機會一一學到。



I'm Going In的設計讓玩家除了單打獨鬥之外，還有許多支援，例如當玩家找到需要摧毀的目標時，可以向基地聯絡，並且請求空襲支援；當玩家在室外遇到太多敵人時，也可以要求基地派出支援火力。在遊戲中，玩家也有機會駕駛坦克、吉普車、砲艇等等武器。



# Legacy of Kain: Soul Reaver 2

- ▶ 設計公司：Crystal Dynamics
- ▶ 發行公司：Eidos Interactive
- ▶ 推出日期：預定於今年暑假推出
- ▶ 遊戲類型：角色扮演



Legacy of Kain系列雖然不比創世紀或是太空戰士系列RPG 那般出名，但是也是一套頗知名的系列。在以往的作品中，遊戲都是使用2D的圖形介面來勾劃遊戲背景；這次Eidos 在會場中展出的Legacy of Kain系列最新作品Soul Reaver 2，運用的卻是3D圖形介面，讓玩家以3D圖形來進入Legacy of Kain的世界之中。

Legacy of Kain系列在以往已經推出了許多套，因此整個世界的設定都大多都已經固定了，因此設計小組特別在圖形方面下了更多工夫。Legacy of Kain的世界裡有著相當多的地區。為了要能夠完全表現出這些地區不同的背景，遊戲美工在設計上特別細心。

在這套遊戲中，主角將會穿過時空之門，回到Nosgoth 國度的過去，尋找主角一直以來的死對頭Kain。Nosgoth 的過去是一個無法無天的黑暗時期，因此在這一代裡面，玩家將會遇到更多不同的敵人，體驗更多不同的戰鬥。在遊戲的最後，玩家將會得知Legacy of Kain系列一直以來存著的謎題真相，也就是為什麼吸血鬼一族會遭到滅亡的原因。





# Project Eden

- ▶ 設計公司：Core Design
- ▶ 發行公司：Eidos Interactive
- ▶ 推出日期：預定於今年年底推出
- ▶ 遊戲類型：動作遊戲

設計古墓奇兵的Core Design 再次出擊，這次在會場上面展出了Project Eden－他們最新的作品。在未來的世界，人類的數量暴增，因此人類一直向天爭地，建造了許多超高的大廈，並且在大廈之間都有許多的天橋相連著。久而久之，富裕的人們都住在高層的地方，而罪犯及貧窮的人們則住在較低層的地區。

最底層的地方到後來都變成毫無人煙的地方，唯一會到地面的人，就是城市工程師。這些工程師的工作就是將建築的地基加強，以便能夠讓建築承受向上加蓋的壓力。在遊戲一開始，一群城市工程師在執行地面勘查任務時失去了聯絡；由於主角是城市緊急小組成員之一，因此被指派前往進行調查搜救的任務。

本遊戲講求的是城員之間的合作。Carter是隊長、Minoko是一位電腦專家、Andre是一位電子工程專家，而Amber 是一個機器人。由於地面及地底已經遺棄許久，因此在那邊會遇到怎樣的危險及難題，都沒有人知道。每位成員的特長都不同，而運用者些專長來解決遇到的難題將是本遊戲的重點。




Project Eden不但能夠單人進行遊戲，也可以經由連線，讓不同的玩者分別操作不同的隊員，同時進行任務。

## Startopia

▶ 設計公司：Mucky Foot Production
▶ 發行公司：Eidos Interactive
▶ 推出日期：預定於今年暑假推出
▶ 遊戲類型：模擬策略



在未來的宇宙中，由於人們積極往外太空開發，每個星系之間都有相當複雜的商運系統，途中更有許多的太空站。不過在某次戰爭中，一切都被摧毀了；以往的太空站現在都成了無人居住的廢墟，許多星球更是遭到了可怕的命運，變成毫無人煙的地方，唯一剩下的，只有一些四處流浪的居民還有許多廢墟。

玩家的目標，就是要將整個星際之間的交通網路重新建造，並且將四處流浪的人們全部都團結起來，試圖讓往日的繁榮景象再次出現。在遊戲一開始，玩家第一個任務就是要將太空站重新建造，這些太空站不但能夠提供人們居住的地方，也是商務來往重要的樞紐。

除了商務管理之外，還有許多方面也要玩家管理。Startopia 是一個相當與衆不同的模擬類型遊戲，以宇宙作為背景，在玩法上也與一般的模擬遊戲有相當大的差異。除了主角本身之外，宇宙裡面還有很多其他團體也在進行統一大業，在利益衝突之下，玩家得要步步為營，才不會落後或被併吞了。




## Three Kingdoms: Fate of the Dragon

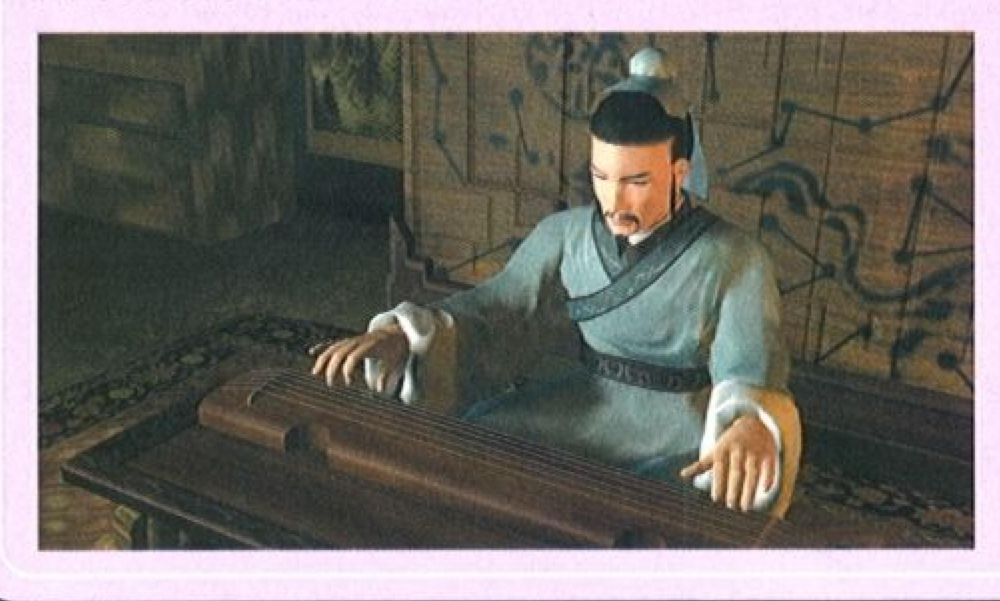


▶ 設計公司：Overmax Studio
▶ 發行公司：Eidos Interactive
▶ 推出日期：預定於今年暑假推出
▶ 遊戲類型：策略遊戲





以三國時代作為背景的遊戲實在是太多了，算一算也有上百套了吧！從日本人開始，一直到韓國人、臺灣人，然後中國人都相繼推出了以三國為題材的遊戲；現在不得了，連美國人也加入了這個行列！這次在會場上面Eidos 展出了這套名為Fate of the Dragon的遊戲，就是一套以三國時代為背景的策略遊戲。



Fate of the Dragon是一特類似文明的策略遊戲，玩家可以選擇扮演劉備、曹操或是孫權。除了軍事方面的戰爭外，Fate of the Dragon注重的是生產、外交、商務、科學研究等各方面的平衡。據表示，每個不同的國家都會有不同的科技及武器；也就是說，本遊戲的設計並不是完全依照三國演義裡面情節設計。設計小組在各方面做了些調整，讓遊戲玩起來的感覺不會像其它的三國遊戲。



Fate of the Dragon可以讓玩家可以經由網路，讓三個人同時進行對戰；不過像這類的遊戲玩起來，比即時戰略型的遊戲要花上數倍的時間，玩家還是玩玩單人模式就好了。







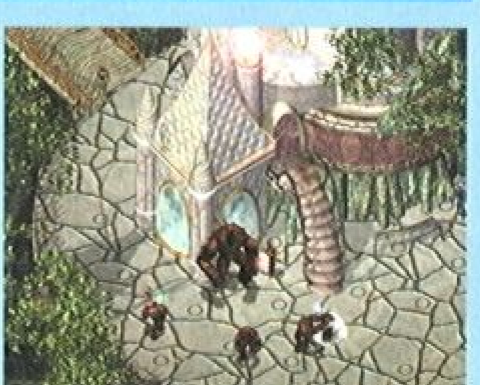
# Interplay >>>

與筆者合作多年的Cathy 居然懷孕了，不過她還是以工作為先，在會場上面到處巡視。這種胎教的方式，以後不知道會生出什麼厲害的玩家呢！



## Bulder's Gate II

- 設計公司：BioWare Corp.
- 發行公司：Interplay Production
- 推出日期：預定於今年年底推出
- 遊戲類型：角色扮演



Bulder's Gate II延續著一代的故事，背景仍舊是在Forgotten Realm 裡面，不過地點卻轉變到了劍灣的南部，一個叫作Amn 的商人王國。除了在一代出現的人物之外，在二代中設計小組還加入了15個不同的NPC，可以加入玩家的隊伍裡面。



二代無論是在背景設計或是故事的架構上，都比一代要更加複雜。在二代中，玩家將可以看到許多新的城市、新的敵人，以及超過130種的新魔法。設計小組更加入了20種不同的技術，可以讓玩家選擇。Bulder's Gate II比起一代，更是將Forgotten Realm 的世界濱淋盡致地描繪了出來。

Bulder's Gate II運用經過改良的Infinity引擎，不但能以更高的解像度來執行遊戲，如果有3D加速卡的話，新版的Infinity引擎還可以利用加速卡增強遊戲中的圖形。在二代裡面，玩家還可以選擇不顯示操作介面，讓整個畫面都用來顯示遊戲的內容，並且僅用滑鼠及熱鍵來操作遊戲。

據表示，Bulder's Gate 一代的多人連線功能甚受好評，因此在二代裡，遊戲不但保留了該功能，而且可以讓更多的玩家同時進行連線。由於一代的多人連線有許多問題，在二代中設計小組也保證全部解決了。



## Evolva

- 設計公司：Interplay Production
- 發行公司：Interplay Production
- 推出日期：已推出
- 遊戲類型：動作策略遊戲



Evolva的設計小組在1996以創造電腦生化圖形，得到了許多獎項；運用同樣的技術，設計小組創造了Evolva～一套結合動作以及策略的遊戲。遊戲中的敵人是一群星際寄生蟲，他們侵入一個星球之後，寄生在所有生物身上，然後再向其它的星球進攻。玩家在遊戲中所控制的是一群士兵，利用基因突變的科技，不斷改造進化這些士兵，以讓他們與寄生蟲士兵作戰。在遊戲最後，玩家將會遇到寄生蟲的老大。

設計小組利用他們稱為A-Life的遊戲引擎，讓遊戲中的生物可以自由變化。與即時戰略遊戲一樣，玩家可以操作許多不同的單位進行策略式的進攻；但是遊戲中的動作部份，可以讓玩家完全操作任一單位，以動作遊戲的方式來進行攻擊。也就是說，在遊戲中不僅注重大型的戰爭，也會控制單一單位戰鬥的表現機會。



Evolva在多人連線方面有多種的選擇；在對戰方面，玩家可以選擇進行大型戰役，也能夠選擇進行一對一的戰鬥。Evolva支援八人連線的功能，除了對戰外，玩家也可以進行合作模式。Evolva是一套相當獨特的遊戲，在圖形上更是與衆不同，是值得一試的產品。

E3深入專訪

# Giants

- 設計公司：Planet Moon Studios
- 發行公司：Interplay Productions
- 推出日期：預定於暑假推出
- 遊戲類型：動作遊戲

在某塊島嶼上住著三種不同的族群，由於島嶼太小，三族之間許久以來產生了不少衝突；為了要能夠統治整個島嶼，三族到最後開始了全面性的戰爭。在Giants裡面，玩家可以選擇扮演其中一族，以消滅另外兩族為目標而前進。





在遊戲中三個種族各有不同的能力、專長及弱點。Kabuto比起其他兩族都要巨大，可以輕易的將其它的種族踩死或者是吃掉；Sea Reapers 可以在水裡面活動，並且擁有操作氣候的能力，而Meccaryns 則擁有飛行及科技方面專長的種族。

遊戲是由設計MDK 的小組所製作，因此在內容上面有一定的水準。利用與MDK 相似的圖形引擎，在Giants裡面將可以看到大量的人物同時在畫面上面活動。遊戲的背景音樂更是最大的賣點之一，Giants的背景音樂都是由Mark Snow 所作，像著名的電視影集『X檔案』的背景配樂就是由其所一手創作的。

因為遊戲中每個種族所能夠活動的地形都不一樣，因此在每個關卡中，玩家都會發現背景的地形相當險峻。地形在遊戲中扮演著很重要的角色，熟悉其他種族在地形移動上的限制並且好好加以利用，才是遊戲真正的致勝之道。

# Icewind Dale

- 設計公司：Black Isle Studio
- 發行公司：Interplay Production
- 推出日期：預定於今年暑假推出
- 遊戲類型：角色扮演

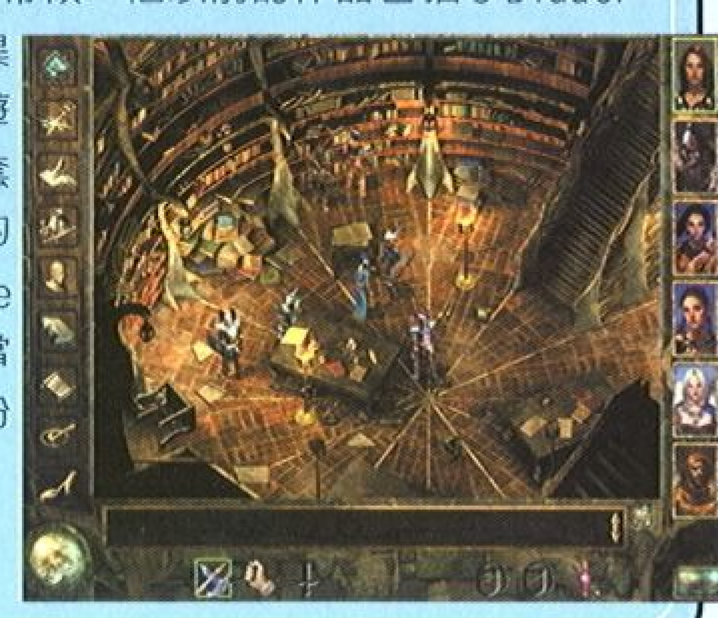
Wizard of the Coast 的Advanced Dungeons & Dragons 系列電腦遊戲，自從被 SSI 設計到過於氾濫後，沉寂了好一陣子；不過現在居然又被Interplay 給炒熱了。Interplay在獲得遊戲設計權之後，第一套遊戲Bulder's Gate 甚受好評，因此除了該遊戲的續集外，這次在會場上，Interplay 展出了以AD&D Tomb of Horrors作為背景的另一套遊戲－Icewind Dale。





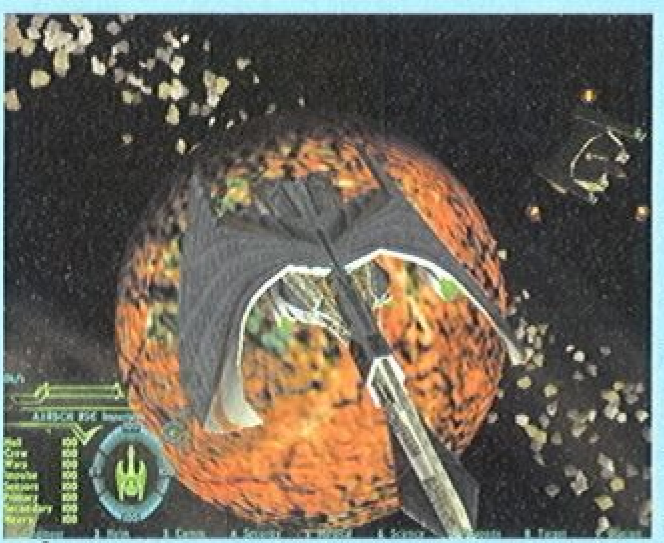
Icewind Dale使用與Bulder's Gate 一樣的Infiniti引擎，但是這套遊戲的玩法卻與Bulder's Gate 大不相同。Icewind Dale標榜的是讓玩家有真正在地下城中冒險的感覺，也就是類似Diablo那類的遊戲。在Icewind Dale裡，玩家及隊員們能一起到地下城之中尋寶殺敵，並且找到身在地底的邪惡魔王並將其鏟除為目標。

Icewind Dale的設計小組是由Feargus Urquhart所帶領，他以前的作品包括了Bluder's Gate以及異塵餘生等等遊戲，相信這套由其所監製的Icewind Dale 也是一套相當不錯的角色扮演遊戲。



# Klingon Academy

▶ 設計公司：14 Degree East
▶ 發行公司：Interplay Production
▶ 推出日期：即將推出
▶ 遊戲類型：太空模擬戰鬥



主角所扮演的是Klingon 的戰士，在王國內最偉大的將軍指揮之下，玩家將有機會控制各種不同的Klingon 戰船，並且磨鍊成為王國裡面最有榮譽的戰士之一。Klingon Academy是Interplay推出的Star Trek 遊戲系列之一，這套遊戲利用太空模擬的介面，讓玩家從Klingon 的角度來體驗Star Trek 的世界。在遊戲中，玩家將能體會Klingon 的戰鬥技巧、晉升體系及各種不同戰船的操作方式。Klingon Academy是第一套完全由Klingon 角度所陳述的Star Trek 系列遊戲，因此算是比較特別的作品。



雖然從Klingon 的角度進行，但是遊戲中的世界還是包括了整個聯邦、Klingon王國及Romulan王國等等；也就是說，玩家將有機會與其他兩個種族交手。Klingon Academy裡面除了影集裡經常出現的戰船外，設計小組還為了遊戲裡的故事，特別設計了全新的三十多艘不同的太空船，當然也有許多不同的新武器可讓玩家使用。

據設計小組表示，遊戲對於Klingon人種各方面都有相當詳細的陳述，因此在玩過遊戲後，玩家將會對Klingon有更深一層的認識。

# MDK 2

▶ 設計公司：BioWare Corp
▶ 發行公司：Interplay Productions
▶ 推出日期：已推出
▶ 遊戲類型：動作遊戲

Shiny Entertainment所設計的MDK 一代在推出後，由於其強大的3D引擎設計及奇特的遊戲設計，受到了相當的歡迎；不過Interplay 卻將設計MDK 2的工作交給了BioWare 。

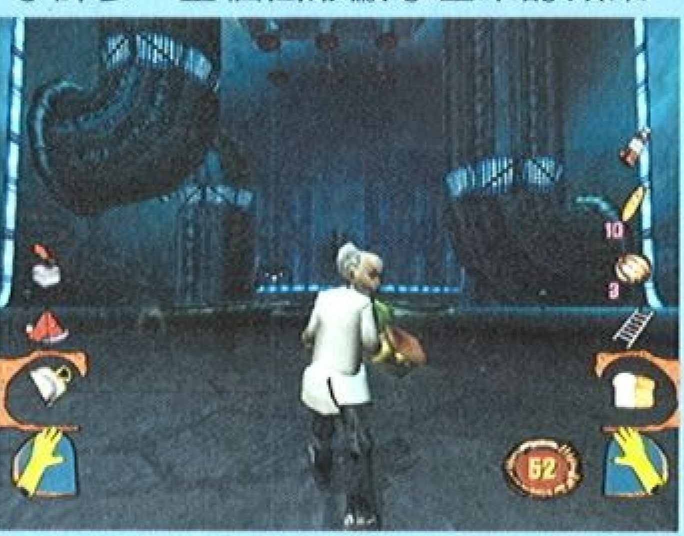




在二代裡玩家仍然是扮演Kurt Hectic，在裝備了許多武器及道具之下，Hurt將再度與大量的敵人作戰。MDK 2 遊戲進行的腳步相當快，玩家將可以享受到電腦上鮮少能夠體驗的動作快感。許多主要的媒體在試玩後，都對這套遊戲給予相當高的評價，在會場上展示時更是擠滿了人。

原本在一代裡，玩家只能操作Kurt，但是在二代中還可以操作其他的人物，包括在一代中出現過的那隻超級狗Max 。事實上，遊戲裡面有許多任務，都得由不同的角色所進行；也就是說，玩家必需要熟悉不同角色的特長及操作方式，才能夠順利過關。

MDK 2 的圖形引擎承繼一代的設計，運用最新的電腦硬體科技及創新的程式設計技巧，讓遊戲不但能夠擁有相當大的舞臺，而且可以讓畫面上面同時顯示大量的人物；二代的圖形比起一代更進步了許多，整個圖形顯示出來的效果，看起來簡直是讓人無法置信。如果玩家要在電腦上面選一套動作遊戲，那麼MDK 2 一定是一套不可或缺的作品。



## Neverwinter Nights



這是另一套Interplay即將推出的AD&D遊戲。本遊戲使用的是第三版的AD&D規則系統，這是十年來AD&D第一次更新其規則系統，因此Neverwinter Nights將會提供全新的規則，讓玩家能夠體驗新版的AD&D遊戲感受。Neverwinter Nights使用了真正的3D圖形引擎，並且採用45度俯瞰的視角；利用3D圖形，Neverwinter Nights勾劃出了AD&D世界裡面黑暗的氣氛。

由於AD&D的玩法中容許玩家訂立自己的遊戲世界，讓其他的玩家在裡面探險，這些設計世界的玩家，在AD&D裡稱作Dungeon Master；Neverwinter Nights提供了設計世界的工具，使玩家能扮演Dungeon Master的角色，設計自己的世界，讓其他玩家能夠在裡面進行冒險。Dungeon Master在其他玩家進行遊戲時，還可以在任何時候監視、陪同及改變遊戲的內容。

- ▶ 設計公司：Black Isle Studios
- ▶ 發行公司：Interplay Production
- ▶ 推出日期：預定於2001年推出
- ▶ 遊戲類型：角色扮演



Neverwinter Nights是一套前所未有的AD&D類型遊戲，相信AD&D迷會喜歡本遊戲。

## Starfleet Command 2



Starfleet Command 2 的遊戲程式經過完全重新設計，不但遊戲中的太空船艦全部都更新，連遊戲的操作介面也重新設計。對於Starfleet Command 系列不甚熟悉的玩家們，讓筆者在這邊先介紹一下。Starfleet Command 原本是紙上遊戲，每艘太空船都是由一張紙牌所代表。紙牌上面有許多格子，分別代表著太空船的每一個不同的系統；運用這些紙牌，玩家們可以互相進行攻擊。



Starfleet Command 紙上遊戲的規則相當複雜，光是說明書就有好幾本，因此Interplay決定將它改變成紙上遊戲，讓電腦來處理遊戲的規則，玩家將不用擔心遊戲的規則計算。

- ▶ 設計公司：14 Degree East
- ▶ 發行公司：Interplay Productions
- ▶ 推出日期：預定於今年年底推出
- ▶ 遊戲類型：策略遊戲

除了一代裡面的種族外，設計小組在二代加入了數個新的種族，包括Gorn Confederation、Lyran Star Empire、Hydran Kingdom、Interstellar Consordium及Mirak Star League。新的種族將會帶給遊戲更多的太空船，也就是說，在Starfleet Command 2裡將會有數百種不同的太空船！



雖然遊戲小組保證二代將有更有趣的單人模式遊戲，但是Starfleet Command本來就是一套多人連線的產品。玩家除了能夠經過LAN 進行對戰外，還可以經由Mplayer或是Won.net 來尋找對手。







## Sacrifice

▶ 設計公司：Shiny Entertainment
▶ 發行公司：Interplay Productions
▶ 推出日期：預定於今年年底推出
▶ 遊戲類型：即時戰略

從三年前訪問Shiny Entertainment 時，第一次看到這套遊戲後，筆者就對其無法忘懷；這次在會場上，Shiny 展出了接近完全版的Sacrifice 。除了筆者之外，在場圍觀的人都被遊戲驚人的畫面深深地吸引住！筆者保證，Sacrifice 將會是一套在即時戰略市場上掀起另一波旋風的遊戲。



Shiny Entertainment的上一套遊戲Messiah運用了Deformation 的技術，讓畫面上的人物在不同距離時以不一樣數目的多邊形來顯示；這種作法不但可以節省多邊型的數量，讓畫面上顯示更多的人物，而且可以讓相當接近畫面的人物，擁有更加細膩的解像度。在Sacrifice 裡面，不但人物運用這種方式顯示，連背景的地形及物件，都擁有依距離而改變多邊形數量的能力。一般的3D引擎在顯示視角內的物件時，就算一個物件完全被另外一個物件遮住，引擎還是會予以繪製；在Sacrifice裡面，只要是被遮住的物件，引擎就不會繪製，而將省下來的多邊形分配的其它物件上面。

Sacrifice 的遊戲顯示採用完全3D的世界，玩家不但可以自由改變視角，還可以任意放大、縮小視角。運用Deformation的方式，遊戲的背景不但前所未見的細膩，在可以顯示的人物數量上，更是讓人無法置信。

在場的展示人員表示，在Sacrifice 畫面上可以顯示無限量的人物，唯一受到的限制，就是電腦本身的記憶體容量。筆者問畫面上顯示多少人物時速度才會慢下來呢？據表示，在一般的PIII500機器上，畫面上要顯示三千個單位以上才會開始慢下來！為了實際展示遊戲強大的引擎，展示人員特別在畫面上創造出了兩千多個人物，果如其所言，遊戲的執行速度居然一點都沒有慢下來。

據設計人員表示，在遊戲裡，每個角色都是以兩萬五千個多邊型所構成，雖然說現在的電腦只能夠顯示到兩千個多邊形，但是等到玩家有更快的電腦時，遊戲的畫質也會跟著進步。

如果今年筆者只買一套遊戲，那麼Sacrifice一定是我的首選。



## Run Like Hell

▶ 設計公司：Digital Mayham
▶ 發行公司：Interplay Productions
▶ 推出日期：預定於明年推出
▶ 遊戲類型：動作冒險

遊戲界吹起一陣恐怖風潮已經有一段時間了，但是在電腦上很少能看到較有趣的恐怖類型遊戲。今年在E3展上除了Infograms 展出的鬼屋魔影之外 ，另外一套較值得一提的，就是Interplay 的這套Run Like Hell。鬼屋魔影系列注重的是遊戲的場景設計，但是Run Like Hell 注重的，則是擁有刺激成份的的恐怖遊戲。

Run Like Hell 運用真正的3D引擎，因為設計小組希望能夠透過3D架構的世界，來經營恐怖的成份。這個遊戲最大的特色，就是每個在遊戲中的怪獸都是經過精心設計；本遊戲除了恐怖的動作成份之外，還有許多冒險的成份，也就是說，在遊戲中有個相當大的謎題要玩家來解開 。

一般的恐怖類型遊戲進行的腳步都很慢，但是Run Like Hell就有如其名一樣，是一套進行速度相當快的遊戲；據設計人員表示，進行這套遊戲時 ，玩家一刻都不能夠休息，因此是相當緊湊的遊戲。



E3深入專訪





# LucasArts >>>> 特別報導



## Escape from Monkey Island

冒險遊戲已死－至少在幾年內，遊戲廠商一定不會推出太多冒險遊戲。這次在會場上，幾乎只有這套由LucasArts所設計的猴島小英雄續集Escape from Monkey Island。這套產品將會由設計Sam & Max的原班人馬所設計，因此無論是在故事或是動畫上，都會有相當的水準。

在上一套遊戲的最後，Guybrush Threepwood與Elaine結婚並且一起度蜜月去了；而在這套遊戲一開始，當他們回家後，驚然發現Elaine被當地的政府宣佈死亡！為了要處理這團混亂，Guybrush必須再次踏上荒謬有趣的冒險。

據設計小組表示，在這代裡，故事中加入了更多笑料。猴島小英雄系列的對話一向相當有趣，在會場展示的版本裡，已經有許多讓筆者笑得前俯後仰的對話了。

- ▶ 設計公司：LucasArts Entertainment Company
- ▶ 發行公司：LucasArts Entertainment Company
- ▶ 推出日期：2000年秋季
- ▶ 遊戲類型：冒險遊戲



Escape from Monkey Island 裡的圖形介面完全改用3D顯示，但是整個遊戲的感覺還是與前幾代沒有什麼不一樣；LucasArts 的美工人員在設計3D人物時相當仔細，因此遊戲中每個人物在轉成3D後，還是保持了原本的特色。LucasArts設計的冒險遊戲品質一向相當高，當然Escape from Monkey Island 也將保持一定的水準。

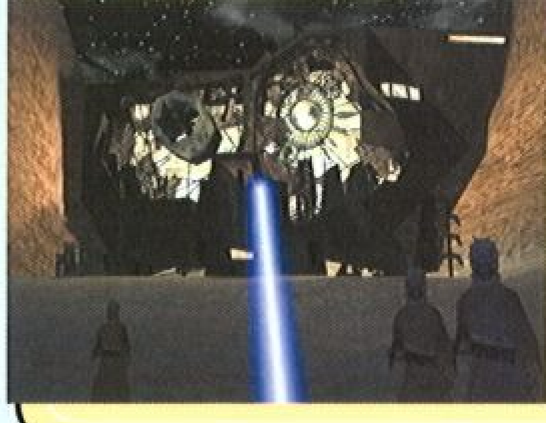


## Star Wars: Episode I Obi-Wan

在這套以星際大戰首部曲為背景的遊戲中，玩家扮演的是年輕時代的Obi-Wan。為了要能夠成為真正的Jedi Knight，他必須踏上修練的旅途。

遊戲本身的進行方式與Dark Force差不多，玩家將會前往許多星球進行冒險，而許多的探險過程都是由電影中改編的，因此在遊戲裡，玩家將會看到許多曾在電影中出現過的場景。





Obi-Wan 除了有相當精采的單人遊戲內容之外，多人連線的功能更是好玩。在遊戲中有許多個多人連線任務，例如保護Queen Amidala 等等；在多人連線模式裡面，玩家可以扮演其他遊戲中的角色，包括Qui-Gon Jinn或是Sith Lord等等。Obi-Wan是眾多以首部曲為背景的遊戲裡面較為出色的一套，玩家不能錯過。

- ▶ 設計公司：LucasArts Entertainment Company
- ▶ 發行公司：LucasArts Entertainment Company
- ▶ 推出日期：預定於今年秋季推出
- ▶ 遊戲類型：第三人稱視角動作遊戲







# Sierra Studios

## Arcanum

- 設計公司：Troika Games
- 發行公司：Sierra Studios
- 推出日期：2000年第三季
- 遊戲類型：角色扮演

Sierra近年來遭到了相當大的改變，該公司除了決定放棄冒險遊戲之外，更請許多著名的設計師全部離開。這次在會場上面Sierra展出的遊戲全部都是策略式的遊戲，一反以往遊戲設計的方向。

玩家也許沒有聽過Troika Game 這家公司，因為這是一家新公司，而這套在會場中展出的Arcanum則是他們第一套作品。Troika Game 的創辦人包括Tim Cain、Leonard Boyarsky及Jason Anderson，三位都是設計著名RPG『異塵餘生』的功臣。





在Arcanum裡，玩家將扮演許多不同的角色，在不同的故事主線裡面探險，有一點像冒險遊戲裡可以分飾兩角的那種做法。除了遊戲裡面本身已經設定好的角色外，在Arcanum 裡還能設計自己喜歡的角色。Arcanum 裡面的故事也分為許多不同的主線，因此本遊戲玩家可以一玩再玩，每次體驗的故事及遇到的事件都會迥然不同。

一般的RPG遊戲世界的設計，不是著重科技就是著重魔法，在Arcanum裡則是兩都予以融合。設計小組小心地將兩個成份合而為一，讓遊戲的世界變得更加多樣化。本遊戲支援多人連線的功能，讓不同的玩家可以操作不同的人物在遊戲世界中進行冒險。



## Ground Control

- 設計公司：Massive
- 發行公司：Sierra Studios
- 推出日期：2000年第二季
- 遊戲類型：即時戰略

Ground Control是一套將即時戰略類型遊戲及3D介面的動作遊戲結合在一起的產品。如同一般的即時戰略類型遊戲，玩家在Ground Control裡將號令士兵、作戰車輛、戰鬥機及其它等等軍事單位，組織軍隊與敵人作戰。



不過，Ground Control與其它即時戰略遊戲最大的不同，就是遊戲進行時有兩個模式。在即時戰略介面上，遊戲的操作方法與一般的遊戲無異，利用滑鼠圈選畫面上的單位並給予其指令，以進行攻擊或者是其它的命令；不過在遊戲進行時，玩家都可以選擇進入動作模式，控制己方任一單位。在動作模式之中，玩家將可以第一人稱視角的方式操作任何一個士兵或車輛進行攻擊，在這時候，電腦就會自動操作玩家的其它單位。

這種設計讓遊戲更有挑戰性。怎麼說呢？如果說玩家控制單位的技術很強，就算戰至剩下數個單位而已，也可以利用超群的控制技術以寡擊衆來獲勝。



## Empire Earth

▶ 設計公司：Stainless Steel
▶ 發行公司：Sierra Studios
▶ 推出日期：預定於2001年推出
▶ 遊戲類型：即時戰略遊戲

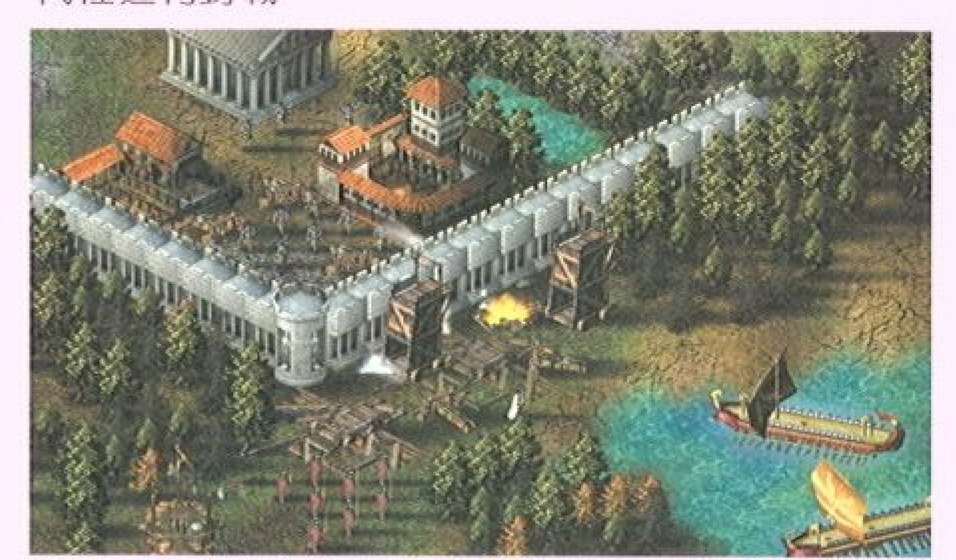




世面上大多數的即時戰略遊戲，都是設定在某一個時代、某一個地點，但是Empire Earth卻可以帶領玩家經過人類五十萬年的歷史，從遠古時代開始，一直戰鬥到未來的世界！Empire Earth的製作人是Rick Goodman，也就是Age of Empires的設計師之一。藉著設計Age of Empires的經驗，Rick Goodman將會設計出一套內容更加豐富的遊戲。

在遊戲一開始，玩家可以從衆多的文明之中選擇其一來扮演，並設定某些特性，之後所操作的人民就會依照這些基本的設定來發展。雖然遊戲本身與一般的即時戰略遊戲玩法一樣，不過Empire Earth最大的特點，就是玩家可以不斷研究新型的武器。在遊戲一開始，玩家的部隊只能使用石頭及木棍作戰，但是隨著科技的進步，到後來將會擁有核子武器及越洋船艦等等先進的設備。

Empire Earth是一套結合"文明"及即時戰略類型的作品。一個文明會如何發展，完全要看玩家的玩法。Empire Earth也支援多人連線的功能，玩家在連線模式裡，將可以選擇在任何一個時代裡進行對戰。



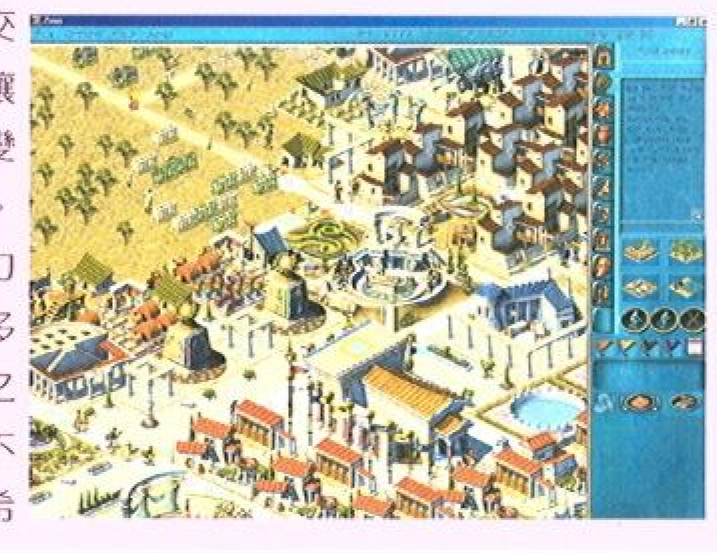
## Zeus

▶ 設計公司：Impressions Games
▶ 發行公司：Sierra Studios
▶ 推出日期：2000年第四季
▶ 遊戲類型：模擬遊戲

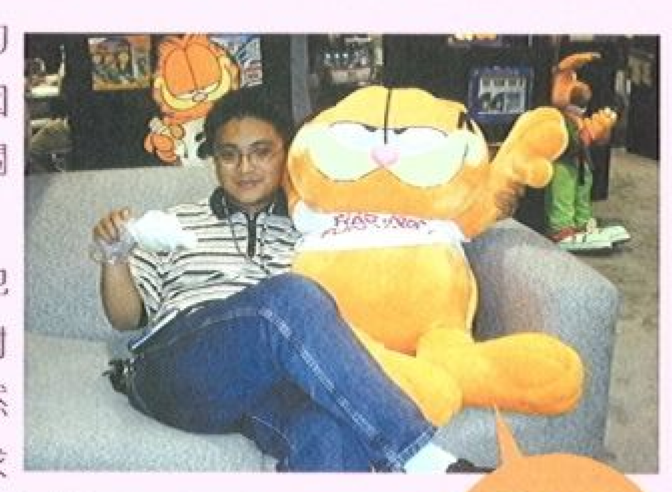



Impressions是Sierra旗下專門設計模擬類型遊戲的公司。在以往推出的遊戲中，玩家可以模擬埃及與古羅馬帝國；這次在會場上展出的Zeus，則帶領玩家到古希臘王國，以希臘神話的世界為背景，進行建造帝國的工作。

Zeus是一套相當不同的遊戲。首先玩家將會管理雅典或斯巴達等古希臘城邦，並且以軍事、商務、或者是外交等方式，來讓自己的領地變得更加壯大。不過擴張勢力只是遊戲衆多目標的其中之一，玩家們不要忘了，在希臘神話的世界裡有許多各種不同的怪物及種族；這些外力時常都會前來騷擾玩家所控制的城邦，如何阻止這些外敵的攻擊，也是遊戲重要的一部份。



當然，本遊戲的名稱以衆神之王宙斯為名不是毫無道理的。每個城邦都可與神明們"建交"。古希臘神祇與其他文明的神最大的不同，就是希臘衆神都有人類的七情六慾，因此與神明的關係良好的話，就可以利用他們的力量來對付敵人。雖然模擬遊戲講求的是代表真實的世界，但是Zeus這種設計卻讓玩家們得以試試不同風格的產品。



筆者與"加菲貓"合照。



# 刀劍笑 主筆專訪

直抵香江情義武俠世界

◆SERENA 專訪



將韓國電腦遊戲“創世紀外傳—西風狂詩曲”引入國内，一炮而紅的國内電腦遊戲製作公司—旭力亞資訊有限公司，日前為了宣傳其自製的香港漫畫改編遊戲“刀劍笑”，特別邀請了國内幾家著名的電腦遊戲雜誌，組成了記者訪問團前往香港，展開為期三天的訪問行程。

## 專訪香港漫畫大師馮志明

當記者一行人到達香港時，時間是早上9:30，經過了一連串的等待再等待之後，終於在晚上的9:30左右，記者們到達了馮志明老師所創立的精英策略文化出版集團有限公司(J.A.HOLDINGS LIMITED)，在馮老師的辦公室內，掛著一幅真人大小的“風塵三俠”畫軸，是馮志明、柏迪和司徒劍橋三位老師合作的最新作品，目前到記者發稿為止只出版到第二期，台灣的讀者要看到這部漫畫可能還要再等等了。



本刊駐港特派員拿著一比一真實比例的霸刀，這把刀是鋁合金製作的，要拿得這麼帥可不是一般人做得到的哦！

### 馮志明小檔案

出道時間：17歲時，至今已超過20年
作品數量：30部
第一套連載的作品：兄弟
出版作品：天敵、上帝之手、X暴族、刀劍笑…
1988年與狄克、黃興豬、劉定堅成立自由人漫畫出版公司
1995年成立精英策略文化出版集團有限公司（J.A.HOLDINGS LIMITED）



精英策略
文化出版集團有限公司
J.A. HOLDINGS LIMITED

一直等到記者們玩夠了一比一真實比例的霸刀之後，終於見到了這次香港之旅的主要訪問對象之一，刀劍笑的主筆－馮志明老師（算算等了相近有12個小時，大概是記者們到的太早了，漫畫家通常都是晝伏夜出的)。馮老師戴著眼鏡，留著長長的頭髮，身材十分的削瘦，大概是每天趕稿十分辛苦吧！老師的態度十分的親切和善，改變了記者一向以為漫畫家都十分高傲的觀念，以下就是記者採訪的經過情形。

問：老師您對於漫畫被改成遊戲有什麼感覺？

答：漫畫被改成遊戲，當然就是希望大家能在遊戲中，比看漫畫時得到更多的東西，可以嘗試看看不同的玩法，不同的結局，得到更多的樂趣。

問：馮老師平常喜歡玩電腦遊戲嗎？喜歡玩什麼類型的遊戲？對創作有幫助嗎？

答：我本身較喜歡即時制的遊戲，但在趕稿時因為一次沒有很長的時間可以花在遊戲上，這個時候會玩回合制的遊戲，玩遊戲純粹是興趣而已，對創作沒什麼幫助。

問：馮老師您自己最喜歡刀劍笑中那一個主角？

答：最喜歡的角色應該是笑三少，因為我在家中排行第三，我也是三少（笑）。最主要的原因應該是三少是最像我們一般人的，他的個性是最矛盾的，又有一點點的大男人主義，明明喜歡初一卻又眼睜睜的看她嫁給別人，在現實生活中，多的是這種矛盾又無奈的事情。

問：遊戲上市時，馮老師會親自來台辦辦簽名會見見讀者嗎？

答：當然非常樂意，但要看看漫畫的出刊狀況再決定來台的時間，大概在香港漫畫節（8月9~13日）結束之後，我想應該是會隨刀劍笑的宣傳活動來見見大家。

問：台灣目前已有在網路上，以漫畫日報的方式，每日更新一次，老師是否有想過要做這樣的計畫？

答：我沒有辦法體會為什麼會有人想在網路上看漫畫，我覺得那就不像在看漫畫了，我自己的習慣是一定要拿起真正的漫畫書，而且我也希望讀者在看漫畫的時候也能夠拿著書，一頁一頁的看下去。

問：據說馮老師是香港第一個隨漫畫贈送鐵製小兵器的漫畫家，當初是如何有這樣的構想？

答：因為我小時候十分喜歡玩漫畫送的兵器，那時候買漫畫送的小兵器是塑膠做的，我覺得要是用鐵來做這些兵器一定會更好玩，所以當我有能力去做這個東西的時候，我便嘗試看看這樣的做法，想不到蠻受到大家歡迎，便一直做了下去。

問：請問馮老師到目前為止自己最滿意的作品是那一部？

答：（笑）因為自己對刀劍笑的感情投入較深，而且已經畫了八年了（刀劍笑第一、二、三代江湖共386期），所以到目前為止，最滿意的作品還是只有刀劍笑．但是因為刀劍笑的人物個性，玩家都已非常熟悉，已經無法再做任何發展改變，所以決定結束刀劍笑的連載。而將全部的精力投入另一本武俠漫畫“霸刀”的製作中，其故事結構將延續刀劍笑的嚴謹細膩，而且將更加強其人物故事的張力，我希望這個作法會讓“霸刀”更具吸引力。



這裡是馮志明的辦公室兼工作室，老師都是在這裡完成他的創作的哦！



刀．劍．笑 第一～三期

問：馮老師除了創作武俠漫畫世界之外，有沒有嘗試過其他類型的創作？

答：我之前有嘗試畫過一些愛情短篇漫畫，鬼故事類型的漫畫等等，另外還有一部“上帝之手”，這故事是講我們生活在這現實社會中所發生的一些不合理的事，藉由漫畫表現出來而已。

問：目前在網路上有關於馮老師的網站，都是由漫畫迷自動自發設置的，自己有打算要設立馮志明個人網站嗎？

答：現在已經有朋友在為我做網站設計，一切都還在構思設計階段，讀者可能還要過一陣子才會在網路上見到。

問：馮老師有沒有較欣賞的漫畫家？

答：以前較欣賞的是日本的漫畫家－池上遼一，目前較喜歡看的是月下棋士，（笑）因為自己沒辦法達到那樣的境界，所以喜歡看。

問：以後還會不會繼續嘗試一些比較特殊的漫畫類型嗎？

答：應該會，但這是純粹為了興趣而畫的，這時便不會去考慮市場導向了。

問：馮老師接下來有沒有新的計畫要推出呢？

答：我目前正在構思中，可能會打算嘗試科幻方面的計劃，要是一有確定的消費者會馬上告訴大家的。

最後，馮志明老師表示，目前已有新漫畫推出的計劃，故事背景大約是設定在科幻類型，至於細節方面還在構思中，目前不便透露太多，喜歡馮志明漫畫的讀者們，就請耐心等候馮老師的下一部作品吧！

本刊記者與馮志明老師合影









# 刀·劍·笑 製作發行
# 香港旭力亞採訪報導

▲刀劍笑的企劃主任－康銘雄

▶刀劍笑的2D美術主任－馬少飛

當到達位於九龍觀塘的香港旭力亞時，記者有種似曾相識的感覺，原來旭力亞的情況跟本刊編輯部一樣，不但位址都是座落在港口旁，而且一樣都是在廠辦大樓中的辦公室，看來英雄所見略同啊！等我們從大的像是載大象用的電梯中踏出時，進入了旭力亞內部，才發現公司設在這裡的好處，居然有一整面的玻璃牆都可以看到舊啟德機場和維多利亞港！視野非常的好，在這裡工作心情一定不錯。在經過一場引見介紹名片大戰之後，記者們見到了刀劍笑製作小組的2D美術主任馬少飛、3D美術主任振偉和企劃主任康銘雄，以下就是旭力亞資訊大略的介紹及記者訪談經過。

## 刀劍笑製作小組 訪問紀實

目前即將推出的，武俠大作刀劍笑，其製作小組中，共有程式二人，企劃二人，美術2D六人，美術3D三人，其中最特別的就是，小組中的美術人員都是由香港漫畫界的一流漫畫家所組成，為了呈現出的最佳的美術效果，製作小組光是遊戲風格就大幅修改了三次，為的就是希望能做出超越台灣現有美術水準的效果，提供玩家前所未有的全新感受。

問：刀劍笑這套遊戲的特色在哪裡？

答：基本上我們當然認為刀劍笑是一款各方面都相當出色的遊戲，若一定要說那個部分最有特色，我想應該是美術方面吧！

## 旭力亞資訊有限公司

Privilege Digi INFORMATION LTD 旭力亞資訊有限公司

旭力亞資訊有限公司於1998年6月18日成立，發展電腦遊戲發行銷售及製作，更投資各地之遊戲開發小組，全力發展中文電腦遊戲創作。

該公司於1998年8月，推出第一套電腦遊戲（創世紀外傳－西風狂詩曲），作為進軍中文遊戲市場的第一套代表作，推出後反應甚佳，更一度供不應求，之後更與韓國「SOFT MAX」公司簽定一系列的合作計劃，在98年年底西風狂詩曲被台灣選為年度最佳角色扮演遊戲之一，繼後推出（八龍神傳說）及日本NHK電視台著名動畫（機甲戰士）電腦遊戲，自始更建立了市場根基。



▲香港旭力亞負責人王竣銘先生

在1999年旭力亞成為亞洲區名列前矛的遊戲代理發行商之一，而為了擴大電腦遊戲市場，旭力亞更更開始研究開發自製產品。

香港旭力亞一角

問：人物造型是否和原著漫畫有所差別？

答：因為當時漫畫每期出刊的時間非常短，一個禮拜就要出刊一本漫畫，所以讀者看到的內容實際上都已簡化過了。為了讓遊戲中的人物更具有真實性，所以請馮志明老師重新設計，再加上我們將2D結合3D美術製作技巧，一定能讓玩家更能融入遊戲的武俠世界中。

問：是什麼原因促使你們三次大幅修改美術風格？

答：當我們第一次完成刀劍笑時，我們認為它已經達到目前台灣遊戲界應有的水準了，但我們覺得它似乎可以更好，所以參考目前美術水準相當先進的美國和日本之後，又繼續修改二次之後，最後完成現在的刀劍笑。



美術風格修改前後的對照表

問：台灣已漸漸興起看漫畫買兵器的風氣，刀劍笑有沒有考慮隨遊戲附贈兵器（神兵），或發行限量特別版？

答：因為在香港，一般讀者都已要看漫畫玩兵器


漫畫和遊戲畫面的比較

的習慣，所以我們將會在刀劍笑的香港版本中附上，至於台灣版本的部分，還要評估玩家的反應之後，再決定要不要在遊戲中附贈兵器。（編按：台灣的玩家如果也想要得到精美的小兵器，可以多多來信到台灣旭力亞公司，製作公司表示，為使台灣的玩家也能享受到最大的樂趣，將會調查玩家的反應後再決定要不要送兵器。）

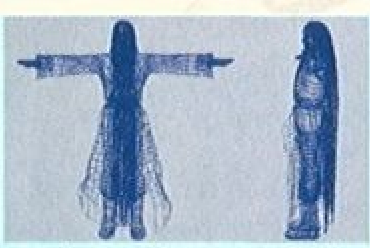
問：刀劍笑是否會安排多重結局？

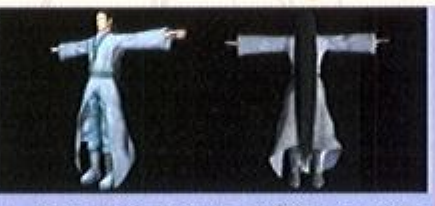
答：到目前為止，我們暫定遊戲一共有三個結局。

問：是否是因為刀劍笑一共有三個主角？

答：（笑）呃……這就要賣個關子，留到最後大家玩到遊戲就知道了。


首先用筆在紙上畫出正面及側面的線稿


再來再用Maya製作人物的模型


人型完成後再加上各部位的貼圖及衣服的材質


最後再加上表情及動作，並與原著對照五官及臉型

名劍的初始手繪稿到設計完成圖。像不像鐵達尼號男主角的姿勢？

**台灣旭力亞資訊有限公司檔案**

http://www.pdgame.com
E-Mail:coco168@mail.ht.net.tw
地址：北市信義路六段12巷21號1樓
電話：(02)2726-3136
傳真：(02)2726-2486

## 發展簡介

一、99年初首先成立「光碼科技國際股份有限公司」

二、99年4月成立「幻想風暴工作室」

三、99年7月在台成立「GAME Maker 工作小組」

四、2000年8月將正式改制為「旭力亞數碼科技股份有限公司」

這使得旭力亞不論是在遊戲創作技術、或美術設計能力上獲得大幅的提升，而緊接著旭力亞更在香港簽定一系列以著名漫畫為題材，將其改寫為電腦遊戲，其中包括刀劍笑、霸刀、超神Z、六道天書及劍魂等等，這些都是在世界各地極受歡迎的作品，更擁有該產品之研發、行銷的權利。

1999年7月旭力亞成功取得在亞洲地區極受歡迎的動、漫畫「蠟筆小新」電腦遊戲銷售版權，更製作不同地區之原聲版本遊戲給不同地區的遊戲玩家，享受當地版本之電腦遊戲。

1999年11月推出由「光碼科技」所開發的第一套電腦遊戲（馬場大亨2000），這是香港有史以來第一套結合模擬、養成等賽馬原創遊戲，加上香港馬圈內知名人士為賽事作評述，開創中文遊戲先河。

踏入2000年旭力亞首推（西風狂詩曲II－暴風雨）及無人島物語RR中文版，這二款遊戲無論在遊戲耐玩度及美術皆是上佳之選，特別是（西風狂詩曲II－暴風雨）的龐大故事情節，更是遊戲界鮮有之作。

2000年8月推出JA Holding Ltd馮志明先生的名作（刀劍笑）電腦遊戲

2000年10月推出JA Holding Ltd馮志明先生的名作（霸刀）電腦遊戲

2000年12月推出Free man Holdings Ltd劉定堅先生之名作（六道天書）

西風狂詩曲系列作品－創世紀3亦將在暑假推出，就讓我們大家悉目以待吧！







# 香港武俠經典漫畫改編 刀·劍·笑 採訪報導

『刀劍笑』，這部由香港知名漫畫家－馮志明完成的漫畫大作，不但在市場上創下驚人的銷售成績，也造就了馮志明在漫畫界中新一代武俠代言人的地位。『刀劍笑』漫畫作品，到目前為止已經發展到了第三代江湖，出刊一共有三百八十六幾集之多，當各位讀者看到這篇報導時，刀劍笑已經應該出版了最後一期。國內代理公司旭力亞資訊為了讓各位玩者能夠體驗『刀劍笑』武俠世界的魅力，已將這套武俠名著改編成電腦遊戲，讓玩家不但能夠享受到忠於原著的遊戲內涵，更有風格獨特的聲光效果和戰鬥樂趣。

這次出版的遊戲『刀劍笑』是改編自第一代江湖。在這套數十冊的漫畫鉅作當中，主角是三位不同性格出身的武學名家：以一把奪愛刀縱橫江湖的橫刀、風流瀟灑的用劍高手名劍，以及拳腿無敵的笑三少。漫畫整體的風格有點類似武俠小說名家古龍的作品，內容較偏重人性情感的喜怒哀樂，以及種種的悲歡離合，其中江湖兒女豪情恩怨的纏綿悱惻，更是在中著墨甚重的地方。

## 直抵香江情義武俠世界

## 直線劇情鋪陳

『刀劍笑』遊戲共分為四個大關卡，34小關。在第一段「橫刀奪愛」當中，玩者扮演的是霸氣的橫刀，經歷《師徒莫問》、《紅樓夢》、《刀決》冒險情節。第二段「名劍風流」則是一代劍俠名劍的傳奇軼事《殺悔》、《名劍出鞘》，《金黃色的夢》、《殺手摟》、《名劍門》；第三段『笑看風塵』描寫的則是性格懷柔的笑三少在《八仙賀壽不留人頭》，《紫禁寨之戀》、《本是同根生》的曲折江湖路，並且也對他與愛侶初一的情感波折著墨頗多。遊戲的前三段是以角色扮演的型式進行，但在最終段『刀劍笑』劇情將直轉而下，玩家將可從上述三位主角中，擇一扮演，遊戲的型態也變成RSLG，玩者將帶領其他二位同伴，一同經歷《死囚》、《情仇三十》、《脫胎換骨》、《來自東瀛的絕望》等等故事，最後去除去大魔頭燕千歲。因《刀劍笑》原著漫畫已有一個十分完整的故事架構，製作小組為了避免熟悉原著的玩家失去新鮮感，企劃人員在遊戲中加入了一些支線劇情，所以就算玩者是一個熟悉《刀劍笑》的玩家，也會隨時遇上令人驚喜的劇情。製作小組表示，若要完成所有的事件，玩者大約要花上50至60小時才能完全破關。

橫刀奪愛



名劍風流

笑看風塵

# 獨特戰鬥系統

《刀劍笑》基本上是屬於SRPG的類型，採半即時的戰鬥模式，玩家在遊戲中的武功招式，是以經驗值漸進的方式學成，可以直接在地圖上開打，不需進入戰鬥場景。與小說不同的是，遊戲將漫畫中的武功場面更為出色顯眼的呈現在玩家眼前，尤其是種種招式的來龍去脈，不用讀者自己再去天馬行空地亂想。戰鬥畫面由靜態轉而為動態，書中角色的一舉手一投足，都將躍然於玩家眼中，其華麗與流暢，絕非平面紙張所可比得上。



直接在地圖上開打，不需進入戰鬥場景。




設計小組在遊戲中，十分強調忠於原著的精神，在戰鬥的表現上，也融入了特別的漫畫風格，一般的角色扮演遊戲在戰鬥時，被攻擊的人物只會以扣除了多少HP來表示受傷的情況，但《刀劍笑》在人物被攻擊時，玩者可以看到像是在漫畫或電視、電影中的人物被打得「飛」出幾丈之外的情形，而且鏡頭還會隨著「飛」出去的人物移動，被打「飛」的角色也會撞上場景的物件，例如：房屋、樹木、桌椅等等，撞擊力大的攻擊還會把物件摧毀，把漫畫中的激烈的戰鬥完全展現在遊戲之中。

# 美術水準卓然出群

遊戲除了在片頭和片末以全3D技術製作的動畫之外，在四個章節的過場動畫也是採用全3D製作，把原著中的激烈對打，名劍的多情，笑三少的痴情，橫刀的霸氣完完全全的表達出來，這還有可能是在現今的角色扮演遊戲中，最多3D動畫的遊戲。另外遊戲中的畫面是採四十五度視角，人物行走時一共有八個方向可以進行，動作將不會有不自然的情況發生，並以640×480的畫面規格呈現，由於遊戲使用了大量的動畫檔和圖檔的關係，所以遊戲的容量非常龐大，一共使用了四片光碟才能容納得下。



人物行走時一共有八個方向可以進行活動

## 水墨畫風

為了忠實呈現《刀劍笑》的武俠世界，製作人員採用了獨特的水墨畫風，實際的遊戲場景，和漫畫稿的景物幾乎一模一樣！至於人物方面，這款遊戲的人物設計員全是漫畫家，當中還包括前《天下》主筆小羅，因此更能將原著的人物活靈活現地出現在遊戲中。這種新的嘗試主要是希望能夠帶給玩家新的視覺刺激和遊戲感受。旭力亞美術主任馬少飛表示『因為這款遊戲的美術部分，不僅占遊戲賣點的比重甚重，我們更努力要讓它的美術風格，在所有同質遊戲中有所突破，成為遊戲界的新標竿！』



認出來這是那裡了嗎？

看這屏風上圖案精細的程度，美術的功力真是無話可說。



研發製作/ 中華網絡股份有限公司
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
網路三國
www.chinesegamer.net
你不是和一成不變的人工智慧較勁，
你面對的將是深不可測的真實人腦！
在網路三國中，永遠有意外的驚喜！

你自詡比諸葛孔明高桿，能想出比空城計更高明的計謀？
你嘲笑張飛的有勇無謀，自認能如關羽般過五關斬六將？

## 英雄豪傑們，咱們網路上見眞章！










**【八大職業，隨性扮演】**
武士、流士、謀士、巫士、蠱士、醫士、俠女、仙女等八大職業，想成為華陀再世的神醫，
或與世不爭仙逸飄飄的仙女，全部由自己決定，玩法最自由，最自在。

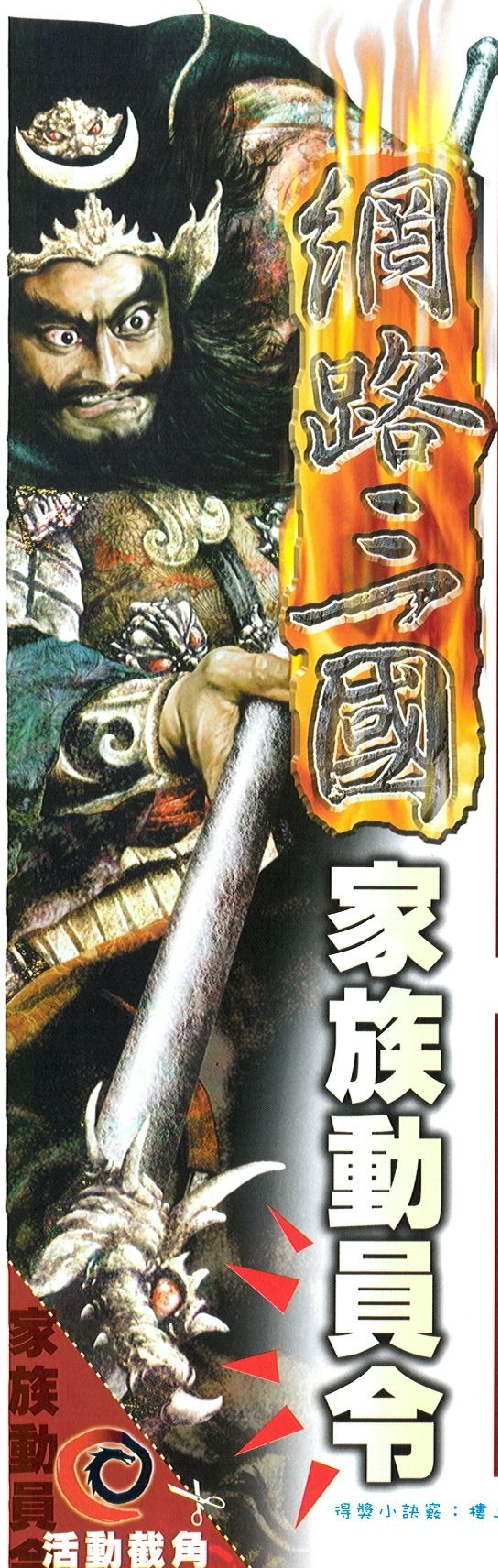
**【三國名人，有幸結識】**
想和諸葛孔明在隆中暢談三分天下之計？想見識單騎救主渾身是膽的趙子龍？
網三實現你所有的三國夢，讓你向三國名人請益，學習五花八門的謀略手段和高超武藝。

**【聊天八卦，盡情哈拉】**
不論上天下地、不管古代現代，啥麼阿里不達的消息都可在此與朋友盡情哈拉八卦，不犯法喔！

**【好友結義，打擊敵人】**
志同道合的朋友，可以結拜為兄弟姐妹一起行動執行任務，有福同享，有難同當！
此外更可以成群結黨，組織家族或幫派，挑戰各種不可能的任務。

**【立志當官，打理國家】**
玩家可以先捐官，從小小的九品官一路力爭上游，致力開發土地、訓練軍隊，
然後帶領所屬國成為三國時代第一強國。






兄弟姐妹們，讓我們建立一個偉大的家族吧！

比人氣、比聲望、比手段，
無所不比的**網路三國**，
將舉辦家族幫派人氣大挑戰！
只要你連線上**網路三國**，
與志同道合的朋友
組成一個家族或幫派，
不管是施展你的魅力手段，
或是連哄帶騙，增加家族成員，
成為**網路三國第一大幫**，
好康的獎品等著你！ ^Q^

we are family

**【活動辦法】**

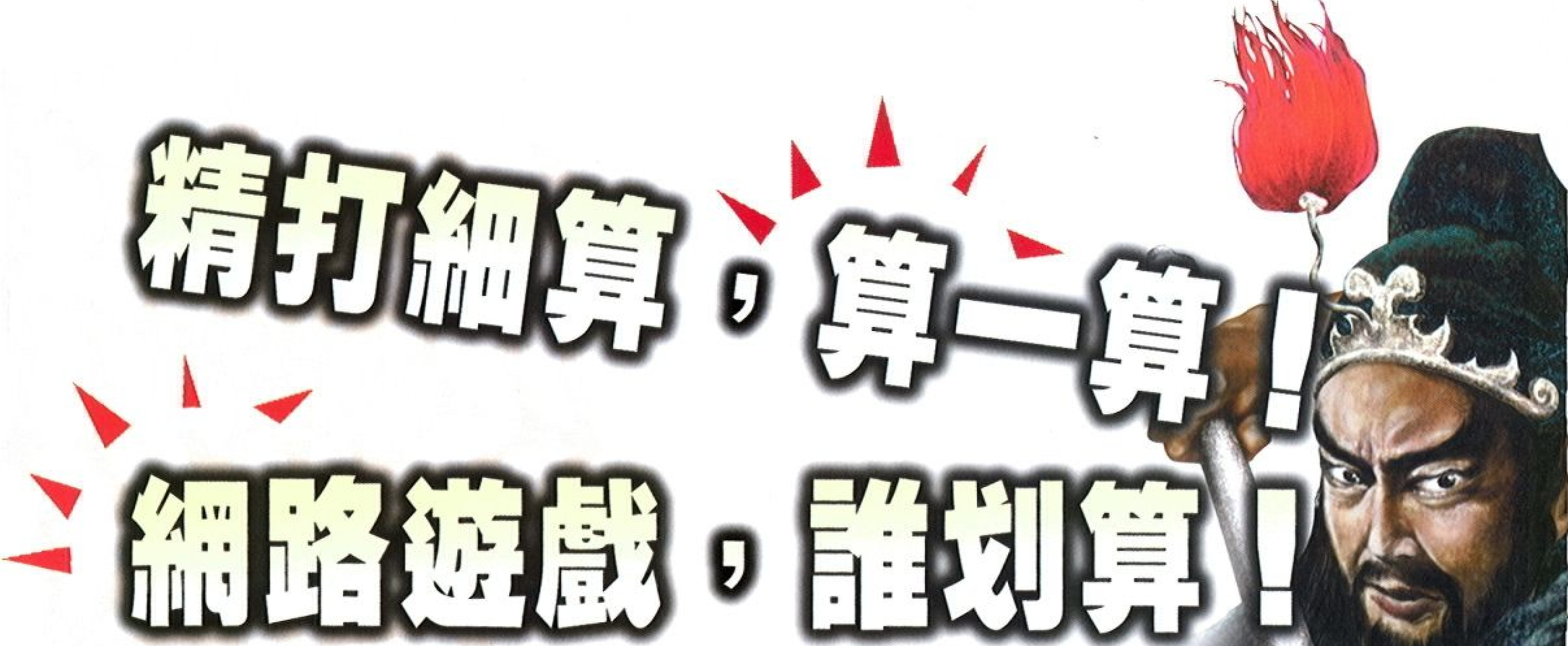
1. 買一套網路三國回家，連線上網三，建立一個全新的家族，登高吆喝朋友加入；或是加入其它人氣超旺的幫派！
2. 剪下本頁左下角的活動截角，貼於明信片背面上。
3. 註明姓名、連絡住址、電話、身份證字號、遊戲帳號及密碼、家族名稱，寄回

**【高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 網三家族收】**

4. 活動截止時間：**89年8月25日截止**
5. 活動結束後，系統會統計那一個家族幫派人氣最旺，我們將從最旺的家族來信中抽獎，獎品如下：

**漢獻帝獎**：軟體世界雜誌一年份，一名。
**劉備獎**：遊戲世界雜誌一年份，一名。
**曹操獎**：網路三國連線點數1500點，一名。
**孫權獎**：網路三國連線點數1000點，一名。
**關雲長獎**：網路三國連線點數500點，一名。
**張飛獎**：新學友圖書禮卷200元，五名。
**報卒仔獎**：來信的家族成員均可獲贈神祕小禮物。

得獎小訣竅：樓上偕樓下，阿爸偕阿媽，將你的親朋好友全部拉拉拉進來....




網路三國，三個月內連線，不限時數，無限暢玩！

我選擇網路三國
那你呢？

**遊戲A**，免費贈送，還附**100**點時數卡，
連線**1**小時就要**15**點！
帥哥柏圓蟲每天連線**3**小時，
**100**點只能撐**7**天左右的免費連線！
如果他想再繼續玩整個暑假，
他將花費：
一天玩**3**小時，要花**15**元，
一個月下來要**15*30=450**元！
如果連玩二個月，就是**450*2=900**元

帥哥柏圓蟲如果購買**網路三國**，
只要先付**299元** 產品價，
有事沒事再跟老闆ㄠ一下，
還可撿到**250**元便宜價，
三個月不限時數、
不必再花半毛錢，
隨他飆網亂八卦！

客串演出/柏圓蟲

網路三國

問題來了:
聰明又美麗的常盤跪子小姐，
比較了使用付費的方法，
她打算**1**天掛在網路上**15**小時，
然後連玩它二個月的暑假，
聰明的你猜她會做什麼抉擇呢？！



客串演出/常盤跪子




## PRIMA GAMES瀏覽器免費大方送

以出版遊戲攻略聞名的PRIMA GAMES，日前和瀏覽器開發商NeoPlanet宣佈共同推出名為PRIMA GAMES Browser的瀏覽器，並掛在PRIMA GAMES的網站上（www.primages.com）供玩家免費下載。據了解這套新的瀏覽器是設計來提供玩家快速進入PRIMA GAMES網頁相關內容，包括遊戲搜尋、線上攻略、以及其它與Prima有關的資料。雖然這套特別的瀏覽器是PRIMA GAMES出品，但絕大部份是由NeoPlanet設計完成。


▲ 這麼酷的瀏覽器，不下載可惜!!

NeoPlanet的主要業務是創造主題式瀏覽技術。PRIMA GAMES Brower約有2MB，玩家的電腦系統必須是Windows 98或是Windows95/NT，便可下載安裝它，讓您的電腦上有一個有別於IE或Netscape的獨特瀏覽器。在PRIMA GAMES所出版的遊戲攻略方面，據了解，無盡的任務：庫奈克的遺跡是五月份最暢銷的遊戲攻略，顯示線上遊戲的人口已慢慢成熟。

## 2000名人堂邀您當評審



▶ 電腦精英名人堂應該少不了他。

美國電腦博物館（Computer Museum of America ，CMA）正公開徵求一個答案：誰是電腦科技史上最重要的開發人員（developer）?該博物館邀請大家協助遴選人類電腦史上最重要的創新者，並將把這些電腦精英列入2000名人堂（Hall of Fame Class of 2000）裡。美國電腦博物館將從候選人當中挑出五位對電腦革命有卓越貢獻的人士，而且會在九月份於聖地牙哥表揚，隨後將他們列入名人堂。

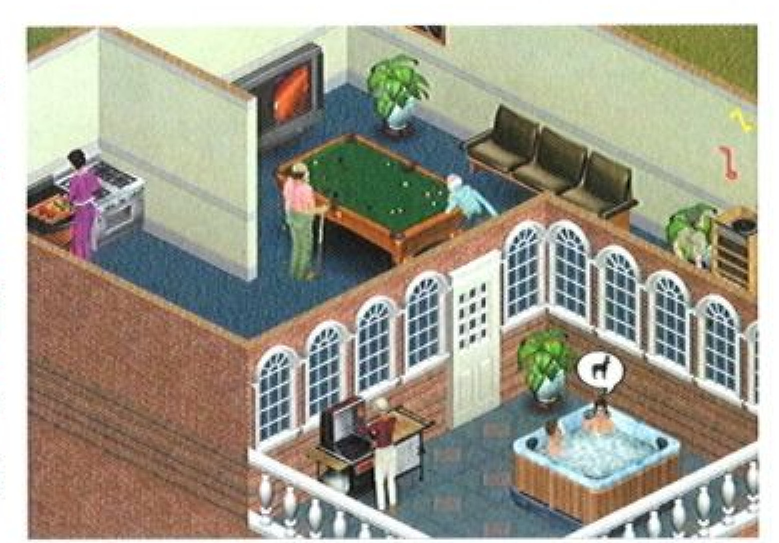
名人堂提名委員會目前正接受2000的提名，玩家只要親訪名人堂設於www.computerhalloffame.org的網站，都可以進行提名投票。訪客進入該網站後，能夠投票給超過十位被提名人，也可以提名其他您認為在過去幾年來對電腦有重大影響的人（例如John Carmack）。對這項活動有興趣的玩家可至www.computer-museum.org上查詢詳細內容。

## 美國五月排行榜掀起模擬風

您想知道五月份最受歡迎的美國遊戲是那一套嗎？根據PC Data的統計指出，模擬市民再次蟬聯冠軍，第二名則由迪士尼推出的誰想當百萬富翁二次版贏得，第三名仍是滑雪大亨（Roller Coaster Tycoon Hasbro，暫譯）得

到。至於第四名則是由第二名跌下的誰想成為百萬富翁，相信在二次版的排擠效應下，這套遊戲將江河日下。第五名則由第十九名竄起的無盡的任務：庫奈克的遺跡攻下；至於世紀帝國二則下跌一名，獲得第六。

詹氏飛將軍（Jane's WWII Fighters，暫譯）雖然新上榜，但得到第九名。模擬城市3000也守住江山，和四月一樣得到第十名。第十一名也是新上榜，由幸運輪（Wheel of Fortune）攻下。令人遺憾的是傭兵戰場由第六名滑落到第十二名，前途堪慮。但它的命運可能還比一口氣由第四名摔到第十六名的虹彩六號之都市行動（Rainbow Six: Urban Operations，暫譯）好些。由五月份前二十名排行榜來看，美國似乎流行一股模擬遊戲風，除了第一名的模擬市民、第十名的模擬城市3000外，模擬大亨（Sim Mania Pack，暫譯）、瘋狂主題樂園、以及模擬城市3000無限版也分別拿下十三、十五以及十八名；至於第二十名則被新上榜的極速快感之高額賭注（Need for Speed: High Stake，暫譯）拿走。



▶美國正瀰漫著模擬遊戲風潮。

## 支援X-BOX微軟「來軟的」

為了讓X-Box在明年上市後能一舉席捲全球，微軟近來在遊戲軟體的開發上顯示出強烈企圖心。繼包括EA、Hasbro、Acclaim、Activision、Eidos、Lionhead Studios、Bungie、Sierra和Midway等，以及日本遊戲界大老包括Konami、Capcom、Koei和Namco同意和微軟合作外，該公司日前還宣佈收購以設計電腦及電視遊樂器動作遊戲聞名的Bungie Software。

Bungie Software有許多遊戲在台灣上市過，例如殺無赦。微軟在取得這家公司後，當然獲得Bungie所設計的遊戲之出版及經銷權，其中包括萬衆期待的科幻史詩遊戲聖徒戰記（Halo，暫譯）。微軟表示未來Bungie將在X-Box電視遊樂器的遊戲軟體發展上扮演相當重要的角色。而聖徒戰紀也將是X-Box上熱門的動作遊戲。



▲聖徒戰記是國外玩家期待的動作遊戲。

## 救世傳說推出免費升級版



▲版本雖然免費，任務可不輕鬆。

Westwood日前宣佈推出救世傳說之超級任務（Nox Quest，暫譯），並兼具Nox的免費升級功能，可增加多人共玩功能。有興趣的玩家今年七月可至Westwood Online免費下載。這套升級版將允許最多六位玩家在類似單人遊戲的冒險地圖上共同歷險，當玩家完成每一件任務時，會再賦予一項更艱難的任務。

在救世傳說之超級任務裡的冒險地圖包括痛苦城堡（Castle of Pain）、黯暗地窖（Dark Crypts）、強盜森林（Bandit's Forest）、以及萬惡深淵（Underworld）、淒荒沼澤（Dismal Swamp）、馬拉礦坑（Mana Mines）、死亡之境（Land of the Dead）、以及上古廢墟（Ancient Ruins）等；這些地圖上包括法術、戰士、技能、武器、護甲、及魔法神器都會在任務開始時隨機產生。若玩家想得知有關Nox Quest的更進一步消息可上網至www.westwood.com上查看。



# Dolphin和GBA攜手打造遊戲天堂

作者／呂律煋



## Dolphin和GBA好酒沈甕底

任天堂於日前表示將在八月二十五日於日本舉行的太空世界大展（Space World show）上公開介紹下一代電視遊樂器代號為「海豚」（Dolphin），以及下一代掌上型遊樂器Game Boy Advance（簡稱GBA）給玩家認識。或許是時運不濟，任天堂於今年三月十三日証實原先計劃於秋季推出Dolphin，將延至2001年問市，時間很可能碰上微軟備配600-MHz Intel Pentium III處理器的電視遊樂器X-Box。依任天堂原先的規劃，Dolphin電視遊樂器應該是要在今年和玩家見面。日本共同新聞社的報導指出，Dolphin延後上市是因為零件供應不足，以及沒有足夠的遊戲軟體支援它。但任天堂的官方說法卻和報導有些差異。依該公司市場行銷副執行長Peter Main 的說法，Dolphin於2001推出不僅顧及任天堂電視遊樂器正常的產品壽命，也顧及數百萬名Nintendo 64玩家的權益。任天堂要讓他們能把錢花在目前的機台上玩史上最好玩的新遊戲，而不必買一台新主機。



我是Dolphin期待和您見面

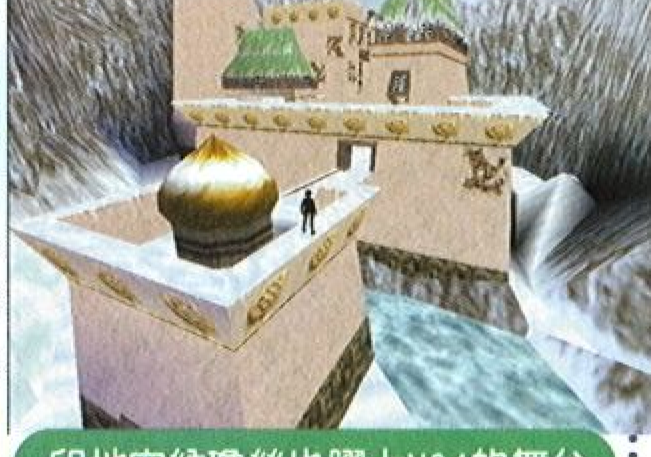
為了持續N64的壽命，該公司派出它們的明星比卡丘應戰。任天堂預計於2000年七月二十一日於日本推出名為「Pikachu Nintendo 64」的限量版N64，美國也會緊接著於年底前上市。Pikachu Nintendo 64上有在台灣，甚至是全球各地大受歡迎的比卡丘圖案，顏色有藍色及黃色，在電源開關上有Poke Ball。如果玩家要重新啓動遊戲，必須按下比卡丘的腳。在GBA方面，具備電子郵件傳送功能的GBA也由於零件供應吃緊，亦計劃

延至今年十一月或十二月上市，而不是原先的預定的八月。



## 對手逼進任天堂老神在在

就在Sega、Sony以及新競爭對手微軟對遊樂器市場大張旗鼓搶攻之際，任天堂卻宣佈Dolphin延後上市，它的玩家也會隨著時間流逝著，慢慢地投向對手的懷抱。以Sony及微軟為例，Sony日前宣佈將高額投資增產PlayStation2專用的處理器、繪圖晶片等關鍵零組件，同時計劃外銷其它產商和開放PS2所有功能與軟體授權，以準備PS2海外上市所需貨源，進一步擴展PS2的勢力；另外，報導也指出微軟董事長比爾蓋茲力邀宏碁、神達、大衆等台灣資訊業者加入微軟主導的X-Box電視遊樂器等資訊家電新架構，大有自成一強大陣營的態勢。話說如此，任天堂對Dolphin無法按照原訂時間上市倒抱持著樂觀的態度。美國任天堂公關主任Beth Llewelyn在接受媒體訪問如何因應X-Box的挑戰時樂觀地說：「當初任天堂推出Nintendo 64時所採用的策略和現在相同。雖然市場上Saturn和PlayStation大行其道，但我們仍按步就班地推出系統主機和遊戲，並在當年E3上我們展示Mario 64，仍獲得滿堂喝采，所以我對任天堂未來能做的並不擔心。」事實上，業界也有人認為Dolphin將比 PlayStation 2強些，或許微軟的X-box可能比Dolphin更強，但微軟對電視遊樂器業界起不了多大的威脅。



印地安納瓊絲也躍上N64的舞台




Game Boy即將功成身退

## 遊樂器朝家庭娛樂樞紐發展

Sega與Sony已成功地推出Dreamcast以及PlayStation2。從發展趨勢來看，這兩台電視遊樂器均朝「家庭娛樂樞紐」的概念發展，包辦打電動、看電影、聽音樂和遨遊網際網路等娛樂功能，而非僅將對象瞄準玩家，因此兩台電視遊戲器均具備連網及DVD播放的能力；當然啦，高速圖形處理能力及強大的微處理器也因應俱全。許多分析師認為電視遊樂器將是「有限功能網路家電」潮流中的重要一部份。來自Jupiter Communications 的分析師Billy Pidegon針對微軟及Sony對電視遊樂器的雄心壯志發表看法時指出：「人們說客廳將成為未來家庭娛樂的戰場，這是不真實的，因為客廳一直都是家庭娛樂的戰場。




神奇寶貝是N64最愛歡迎的遊戲之一





# 電腦新天地

經由電視遊樂器的功能不斷提升，這是可能發生的事，而且會在三至五年內實現。」附帶一提的是，從整個產業來看，包括電視隨選視訊盒、掌上型電腦以及電視遊樂器將會從1999年的一千一百萬台，成長至2004年的八千九百萬台，而且整個市場營收將由二十四億美元，成長至一百七十八億美元。由這麼龐大的商機來，無怪乎報導指出台灣的晶片設計大廠揚智科技也在日前宣佈要進軍電視遊樂器市場，企圖成為本土第一家電視遊樂器廠商，當然，這是題外話，就此打住吧。



## Dolphin性能優於PS2及DC

據了解，Dolphin電視遊樂器將配備由IBM製造的400-MHz Gekko中央處理器，以及由ArtX製造的時脈速度200 MHz繪圖晶片，其內嵌入S3TC（TM）貼圖解壓縮技術。記憶體達128MB，至於系統記憶體則採用NEC高速DDR-II 技術，記憶頻寬每秒高達3.2-Gbyte。DDR-II Ram高於目前PS2及Dreamcast所採用的標準SDR RAM資料傳輸速率快上兩倍，增加的頻寬將消除在1024x768解析度下玩3D遊戲時，因執行多邊形及貼圖引起的資料傳輸瓶頸。由此可見，Dolphin將有令人讚賞的圖框速率及優異的畫面解析度。由於任天堂不用給付使用NEC DDR-II Ram的權利金，因此有助於它以大衆化的價格出售Dolphin。據了解，Sony必須付權利金給Rambus，以取得在PS2內使用RDRAM的權利，而這項成本也間接轉嫁到PS2的零售價格上　。此外，Dolphin還配備由松下電器製造的DVD，據說這台DVD備具playback的功能，但目前尚無法証實這項說法，至於所取讀的DVD容量則達4.7GB。

▲神奇寶貝N64限量發行機種有可愛的比卡丘圖案



## Dolphin可能採低價行銷

遊戲平台能否風行，有優越的遊戲軟體支援是重要關鍵之一。在這方面，有許多遊戲公司已宣佈力挺任天堂。Ubi Soft保証Dolphin遊樂器將支援它所推出的遊戲，包括Dinosaur,Road to El Dorado,Batman,VIP,Tarzan,and Donald Duck等。另外，Midway Game Designer也証實目前正發展四套屬於Dolphin的運動遊戲，包括美式足球、NBA、及美國職棒等為主題的遊戲。而一家名為Soul Reaver的遊戲開發公司也宣佈將專注於設計只能在Dol-phin平台上玩的遊戲。


任天堂希望玩家能再花一段時間玩N64的遊戲

在玩家關心的售價方面，目前該公司尚未正式宣佈Dolphin的售價為何，但一般預料推出價格應不超過一百九十九美元。據

## 新品介紹

### 羅技將推出迷你滑鼠
### 纖纖小手旋福音

聞名全球的Logitech羅技電子股份有限公司，宣佈即將推出專為女性及兒童設計的迷你旋貂（Mini Wheel Mouse），為現今以男性為主流的電腦市場增添一股柔性氣息。

迷你旋貂的最大特色及訴求就是迷你！迷你旋貂的尺寸約只有一般滑鼠的三分之二，重量也只有110克，即使是女性或兒童使用也能輕鬆自在。完美造型的迷你旋貂結合了藝術設計與科技創新，正面採用獨領風騷的炫麗銀色外型，內附精美滑鼠置物袋，使您的迷你旋貂可長久保持亮麗的外觀。




台灣羅技
建議售價：890元
電話：02-27466601
網址：http://www.logitech.com.tw

迷你旋貂擁有先進的跨平台相容性，不論是使用桌上型或筆記型電腦，或是使用iMac、iBook的麥金塔族，都能隨插即用，充份享受迷你旋貂的小小體積、大大好用！

本，PS2的售價目前約三百六十美元，據說X-box的價格將訂在一百九十九美元。低價競爭已是任天堂不可避免的行銷策略。


▼PS2和Dreamcast明年將和Dolphin槓上

## 任天堂Game Boy締造電玩奇蹟

任天堂在日本的掌上型遊樂器市佔率高達百分之九十，美國及歐洲的市佔率更高達百分之九十九。從1989年上市以來，Game Boy在全球的銷售量已達一億台，平均每天賣出一千台，這個數字在史上沒有其它對手可以匹敵，而且在其次世代的掌上型電遊樂器GBA即將上市之際，其銷售力道還未曾稍減！Game Boy獲得成功的原因包括遊樂器本身結合了可攜性、設計簡單、超過一千種遊戲供玩家選擇、玩家囊括男女老幼、以及打破跨國文化的藩籬。據了解，有35%的Game Boy玩家是女性，而且四個人裡面就有一個年紀超過十八歲。更值得一提的是Game Boy也跨越政治的光譜，從美國前總統布希，到現在的美國第一夫人希拉蕊都是他的愛好者。許多知名的奧運選手和演藝人員如Backstreet Boys都是它的忠實玩家。

或許玩家對一億台這個數字沒有什麼概念，現在我們用比較簡單的例子來讚賞這項偉大的銷售成績：

- 一億台Game Boy並排可以圍繞美國邊境及海岸線！
- 一億台Game Boy堆疊起來可以和287座聖母峰一樣高！
- 如果您不停地玩遍這一億台Game Boy，而且每台只玩一分鐘，你要有一百九十年的壽命才玩得完。

## GBA能夠與Dolphin連線

在GBA的接班計劃未實現前，任天堂的過渡性策略是於日前宣布將銷售一種轉換器，讓Game Boy遊戲主機透過行動電話與網際網路連線。該公司說，售價47美元的線上轉換器預定冬季假期銷售旺季上市。到時候，任天堂也會推出新版的神奇寶貝遊戲，增加新的角色。新轉換器讓使用者上網下載與神奇寶貝遊戲軟體相容的遊戲角色，且能與其他玩家交換遊戲角色。任天堂社長暨創辦人山內溥說，神奇寶貝的熱度不會永遠持續下去，因此任天堂必須開發新遊戲軟體，「以便在神奇寶貝退流行時取而代之」。新軟體會是任天堂下一代遊戲主機GBA主打的遊戲。

任天堂GBA的CUP是採用由ARM設計的嵌入式32-bit RISC CPU，螢幕面板則用夏普設計的Reflective TFT Color LCD，解析度為240 x 160 pixels，能夠同時顯示32,000個色彩，其尺寸為40.8mm x 61.2mm，比現在的Game Boy彩色螢幕大一些。另外，GBA的系統記憶體則採用嵌入式RAM，主機重量約一百四十公克，體積為長80mm/寬135mm/高 25mm；電池能夠持續玩二十個小時。值得一提的是GBA能夠與Dolphin連線。在GBA和Dolphin聯手下，任天堂必能另創高峰。

新品介紹

## 長谷國際科技推出10倍速DVD光碟機

### ▶娛樂新世紀最佳升級選擇




長谷10倍速DVD-ROM，產品編號為AD10S，在讀取CD-ROM方面是32倍速，每秒資料傳輸率為4800KB；DVD讀取速度為10倍速，每秒資料傳輸率為13500KB；平均搜尋時間在CD-ROM方面是100毫秒，在DVD-ROM上面也是100毫秒；機器內建512KB的緩衝記憶體，採用E-IDE/ATAPI傳輸介面，可支援Ultra DMA 33 的傳輸規格，面版上配置有光碟片輸出/入按鈕及音源輸出孔與音量控制扭。整體使用相當穩定的產品。

Actima

長谷國際科技股份有限公司
電　話：(02) 2713-7799
網　址：http://www.actima.com.tw/

獨特性能

- 進階控制：雙層DVD光碟片（Dual layer）均可以10倍數讀取。
- 智慧型動態調整，讀片精準，可延續機體壽命。
- 專業的韌體（firmware）調校，可精準地讀取各國不同品質之光碟片。






作者:Richard歐

# 華碩 AGP-V7700 測試報告

## 前　　言

CPU的競速，早在386的時代就已經開始。從386-16,386-20,486…每一次CPU的提升，奪走了多少消費者的荷包；然而顯示卡的競賽，卻是在圖形化的作業系統出現後(Windows 3.1)，才逐漸為人所重視。Tseng (ET4000),Trident,Cirrus Logic,S3…等的顯示卡，在當時僅需2D的顯示畫面下，都有著各自擅場的時期。繼而的Windows 95，以及3D遊戲的出現，消費者逐漸發現顯示卡的效能，對於電腦的執行效率，也有著重要的因素。所以在最近的這兩年裡，3D顯示附加卡、3D顯示卡，也有如雨後春筍般的出現。現今的電腦玩家除了追求CPU的快速之外，對於3D顯示卡的效能，也成為追逐的焦點之一。



產品包裝

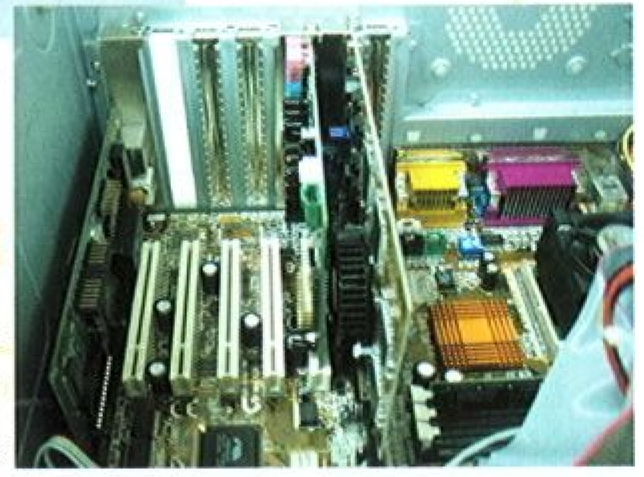
## 3D顯示大廠：nVIDIA

nVIDIA公司，在3D顯示卡的發展中，有著不容忽視的地位。從RIVA 128/128ZX,RIVA TNT,RIVA TNT2系列到GeForce 256系列，每一個新的3D顯示晶片推出，幾乎就是代表了3D顯示的步進。特別是最近所推出的Geforce 2 GTS，在顯示卡製造商紛紛採用之下，幾乎確立了其為3D顯示晶片的霸主。相信在讀者們看到本文之後，都可在各大電腦賣場看到它的蹤跡。本次就利用主機板製造商華碩所推出的Geforce 2 GTS顯示卡，為讀者們做個簡單的介紹。

## GPU顯示卡旗艦：ASUS AGP-V7700

本次所借得的V7700為Pure版本（也就是普通版），相信過些時候會有Deluxe版本（豪華版）。包裝內除了一張顯示卡、一本說明書、一張驅動程式光碟，另附了四片光碟：一張試玩版遊戲、兩張正式版遊戲，還有一片是ASUS DVD 2000。雖然是Pure版本，但所附贈的軟體，真的是物超所值。


▲ 顯示晶片上已裝上了風扇


▶ 顯示卡與音效卡相臨

顯示晶片上已裝上了風扇，對於電腦機殼內第二大的發熱源（最熱的當屬CPU）來說，有著重要的幫助，相信這已成為顯示卡必備的裝置。風扇的大小正好，並不會因為風扇過高，而卡到了旁邊的PCI插槽，進而無法使用；顯示卡的正面另有50與20針的插座，以便於日後的昇級；顯示卡的正反兩面，皆焊有記憶體晶片，充分利用著介面卡的空間；顯示卡的反面，另焊有一顆晶片，可用來監控顯示卡繪圖晶片的溫度、散熱風扇轉速及AGP電源供應的狀態。

## 簡易的安裝介面

將驅動程式的光碟片置入光碟機後，即會出現該顯示卡的安裝介面。由於是普通版的版本，有些選項是無法安裝的。在Drivers（驅動程式）選項當中，除了Display Driver外，DirectX,GART Driver對於使用者也是重要的選項。特別是那些主機板並不是使用intel南、北橋晶片的使用者，正確的安裝GART Driver版本，才能充分發揮該顯示卡的效能。筆者建議，在安裝時



## 顯示卡的相關資訊

只選擇"單純的"安裝顯示卡驅動程式，而DirectX可在網路上download到最新的版本；GART Dirver則請隨時注意您所使用主機板公司的網站，或是您知道該主機板所使用的南、北橋晶片為何家公司，就隨時注意該晶片公司的網站，最新的驅動程式都可以在他們的網站上找到。

安裝完成重新開機後，你就可以在右下角的工作列裡發現到有個"ASUS Control Panel"的小圖示，你可以從這裡知道顯示卡的相關訊息，也可以從這裡來更改顯示卡或者螢幕的相關設定，十分方便喔！筆者所搭配的螢幕為中強CTX-VL700，可更換的解析度就蠻多的，若您的電腦沒這麼多解析度可選，建議您換個功能較好的新螢幕試試，可別強迫你那老舊的螢幕，有著更多的解析度喔！

## 超頻、監控一次搞定

在超頻風的帶動下，顯示卡的超頻，早已成為超頻族第二個追逐的項目。顯示卡要如何超頻，以造就更快的速度；超頻的程式哪裡有？可使用在我的顯示卡上嗎？是否有個監控裝置，來即時監控顯示卡，在超頻的工作中是否一切正常？別再問了，以上的問題，ASUS AGP-V7700早就替你解決了。

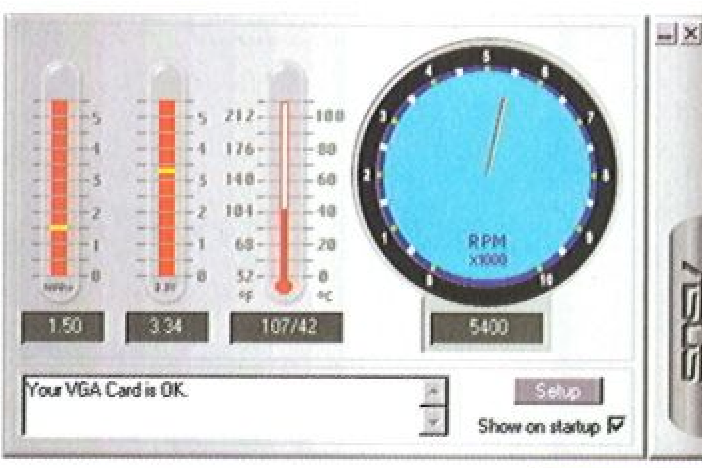
### 超頻高手 Tweak

華碩在安裝介面的Utilities（工具程式）裡，附上了ASUS Tweak Utility的小程式，可別小看它喔，它可以讓你的AGP-V7700有著更快的速度。試著調整繪圖晶片(Engine）以及顯示記憶體(Memory）的工作頻率，並可隨時測試您所設定的數值能否正常運作。如此可讓您的顯示卡達到效能的極現限。筆者試過，將兩者都調到最高，仍可以正常運作耶！當然，這要看看你的電腦是否允許。倘若不幸當機了，就使用"安全模式"的選項進入Windows 95/98，選擇"Tweak Safe Mode Recovery"，再重新開機，也就可以順利的回到原始設定，再來重新調整數值，簡單吧！

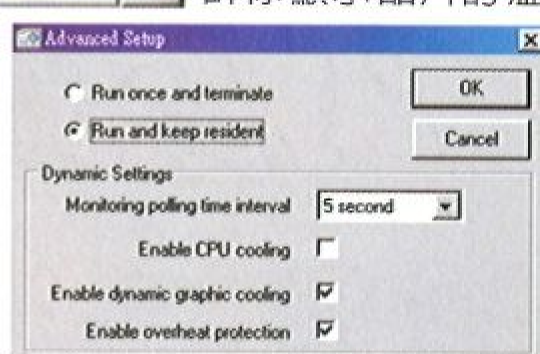


▲ 超頻高手Tweak

### 監控專家 SmartDoctor

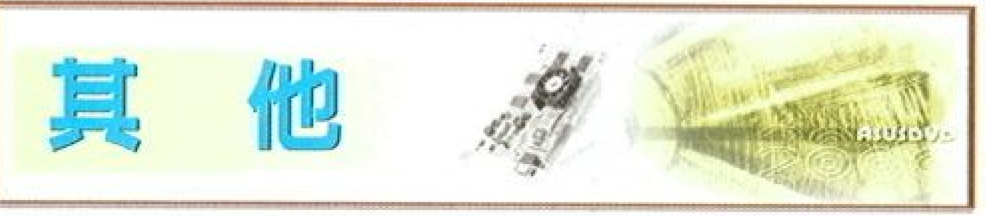


▲ 監控專家SmartDoctor



▶ SmartDoctor進階選項

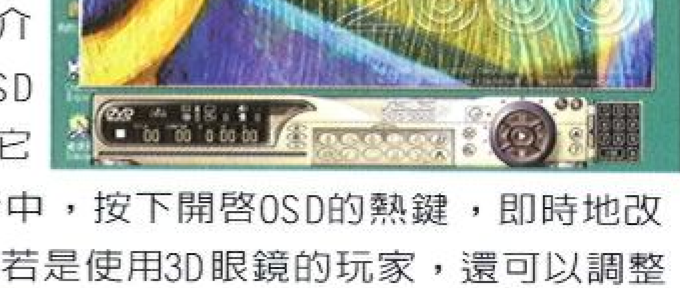
不論您是否有使用超頻，以壓榨出更多的顯示速度，SmartDoctor絕對是值得您安裝的小程式。它可以告訴你顯示晶片的溫度、散熱風扇轉速與電壓狀態，讓你一目了然；自動通知溫度過熱、風扇不動等的硬體狀態；當顯示晶片閒置時冷卻其溫度，並在需要回覆工作狀態時，就會自動回覆其操作溫度；亦可冷卻CPU溫度，以延長CPU壽命。如此多項的功能，對於顯示效能，卻無任何下降的影響，這般好用的軟體，相信是值得常駐的。需注意的是，若你有安裝可以冷卻CPU的監控程式，你只可以在該程式與SmartDoctor當中選擇一項來執行。



## 其　他

安裝介面中另有ASUS TWAIN Driver，這是有關掃瞄圖檔的驅動程式，ASUS VGA Live Update 線上更新選項，Acrobat Reader 閱讀PDF檔案軟體…等，請玩家自己安裝，不再多做介紹。另外，有個OSD螢幕即時選項，它可以在你遊戲進行中，按下開啓OSD的熱鍵，即時地改變亮度、對比…，若是使用3D眼鏡的玩家，還可以調整兩眼距離、視角…的選項。

▲ OSD螢幕即時選項



▶ 播放DVD的軟體

還有，ASUS DVD 2000可是套重量級的軟體。猜出來了吧，它就是播放DVD影片的軟體。在CPU以及顯示卡的速度雙重提昇下，以軟體來播放DVD影片，對現在的電腦簡直是輕而易舉。只要你再配備個DVD光碟機、音效卡、喇叭，你就可以享受家庭劇院的效果。眼尖的DVD玩家，對於ASUS DVD 2000可能非常眼熟，沒錯，它就是訊連科技Power DVD的另一個分身。





作者-米蟲

# PS模擬器大對決

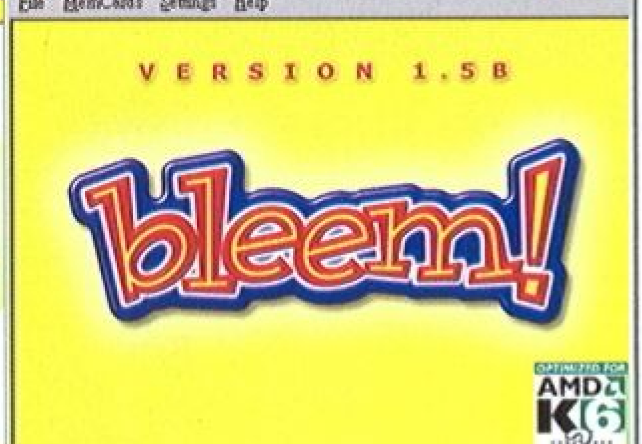
## 前言

又到了相當炎熱的夏天，一到夏天大家一定想到了，兩個月的暑假又到了，那麼漫長的暑假要做什麼呢？難道又要睡到飽，吃到飽嗎？該替自己想一想了。如果你還是想不起來的話，那就由我來給大家一點意見吧！讓我們一起來玩PS吧！你一定想說沒錢買，哈哈！別擔心，讓我來介紹兩套相當強悍的模擬器吧！

## 廣受好評的Bleem!

Bleem!如果大家還有印象的話，米蟲我之前有為大家介紹過，這一個功能強大的PS模擬器，也是PC上第一個販賣的PS模擬器。這模擬器使得在PC上玩PS的遊戲不在是那樣的遙不可及。記得當時介紹時它才剛出現，現在他已發展到了1.5b版，對於遊戲的支援程度可說是相當的高。雖然不是100%的遊戲都可以玩，但是我想因該有7、8成吧！加上電腦CPU、3D加速卡的高速發展，說實在的現在用PC玩PS的遊戲所能呈現的效果，可說是已經超越PS的機器了。對了在這還要告訴大家一個好消息，現在大家已經可以在市面上輕易買到Bleem!光碟了，相當便利。

◀ bleem!的包裝
▼ bleem!執行畫面




## 後起新秀VGS

VGS這個大家可能不太熟悉的名字，其實用後起新秀來形容他也許並不妥當，因為它是第一個被SONY公司告的模擬器，不懂阿！哈哈！現在就由我來為大家說明，其實早在Bleem!出現前VGS就出現了，但是當時他還是一個專為MAC族所設計的模擬器，也是第一個公開發售的PS模擬器，所以才稱他為第一個被SONY公司告的模擬器，大家可別介意，所以他現在的版本為1.4，他應該是從1.3版開始出PC版的，我想主要原因是PC在CPU速度上的表現以相當出色吧！現在他一樣有出MAC版，一樣是1.4版。大家如有興趣的話可在公司網站上購得，在台灣市面尚還不可買到，讓我們期待也有人會代理吧！這樣，我們就比較容易能得到它。

▲ VGS的包裝
◀ VGS執行時的畫面

## 大對決開始

在介紹完今天的主角後，接下來就是今天的重頭戲了，到底兩者有何差異呢？首先為求公平公正公開，先介紹比賽場地，當然就是我的電腦啦，為求公正我們只對兩者間的差異做比較，關於電腦不夠力的問題不做比較。本次測試精心挑選了五個遊戲分別是：機器人大戰，KOF99，特攻神牒，閃電風暴3







超人氣的KOF99（VGS）

，Gran Turismo2（GT2）。其中前兩者為2D遊戲，後面的為3D遊戲，分別做個比較。對了，因為一個成功的軟體不只是包含執行效能，還需包含介面、便利性、穩定性，所以我們也對此做比較。

## 軟體本身



| VGS | Bleem! |
|---|---|

相同情形時的2D遊戲比較

首先說Bleem!，我想唯一的大缺點就是他的保護方式，可說是相當麻煩。一開始需先將CD KEY放入，等讀取完後在放入遊戲，大大增加了複雜性。在其他方面也都有相當不錯的表現，但是在操縱設定方面有點小缺點。就是當你設定搖桿方向時，需要自行選擇X，Y軸，還有其正負，要注意他的向上為負，有點怪。在硬體支援方面也比以前的版本有十足的進步，尤其是3D加速卡的支援、設定都相當完善，要特別注意的是使用巫毒卡的玩家，巫毒卡的使用者在開啓3D加速時只有支援到16位元的顏色數。如設定過高，會有警告視窗一直跳出，讓你關也關不掉。

## 實際表現

再來說到VGS，首先要注意的是他不支援3D加速卡，我想這大概是他一個相當大的致命傷，撇開這點不說，他的介面設計相當完美，遊戲放入就會自己執行，而且相當讓人吃驚的是，他的設定項目不超過十個，我是說總共，使用起來相當便利，也很少出現錯誤，幾乎沒出現過。還有支援一項Bleem!所沒有的Resume，讓玩家可以在不影響遊戲的情形下，中斷遊戲（跳出遊戲），再進入。這功能相當便利，譬如說你想一邊看網站上的攻略，一邊進行遊戲。



細部比較—閃電風暴3

| VGS | Bleem!（啓動3D加速卡） | Bleem!（未啓動） |
|---|---|---|

執行時的細部比較



執行閃電風暴3時的全畫面

再遊戲執行時的表現上，因該是各有優缺點，首先先說VGS吧。雖然前面提到他沒有支援3D加速卡，但是可別看不起他。首先他在2D遊戲的表現上，相當完美，機器人大戰，和KOF不管在畫面音效，都幾乎無可挑剔，畫面的表現一點都不輸給PS主機，而且幾乎沒有任何貼圖錯誤，在2D遊戲上的表現應該給他滿分。至於在3D遊戲上的表現，因為他不支援加速卡，所以需要使用到較多的系統資源。如果你的電腦不夠力的話，可是會慢吞吞的喔！在畫面上的表現到是差強人意，格子大了一點，看起來相當粗糙，但是不支援加速卡可是也有他的好處的。他在遊戲支援度上相當相當高，幾乎很少試到會出錯誤的，所以我們在3D遊戲上還是給他80分的高分。至於Bleem!我們應該分兩方面來探討：一個是將3D加速功能開啓，另一個當然是不開啓。在2D遊戲方面，不開啓時的表現，會有較佳的速度表現，但是他再與VGS相同環境時的表現，兩者相較似乎是VGS佔有一絲絲的優勢，記住是一絲絲，但是它可就由調高解析度來補齊不足，但是會增加系統負擔。3D遊戲方面，最主要的問題是遊戲支援度不佳，這也不能避免的，但是其表現已相當完美。執行3D遊戲時的畫面可以說是相當完美，一點都不輸PS主機，而且本人還認為比較沒有鋸齒情形發生。但是有一相當有趣現象就是閃電風暴這個遊戲，在不開啓加速功能時，機體爆炸會出現貼圖錯誤，但是在啓動該功能後已沒有。而我們對於他在3D遊戲上的表現給於85分的高分。

## 總　結

其實要在兩者間分出高低真的相當難，反正是各有特色，最好是兩個都有，我想這樣一定能玩遍PS的遊戲了，真的不騙你，因為我試了百片以上，不能玩的相當少數。對了再給大家一個建議，現在市面上已出現PS搖桿TO PC的轉接器，還支援雙打，而且只要280元，我想你一定要裝上他，這樣你的電腦就可說是一台PS了，再給大家補上一則八卦，Bleem!在不久的將來將會推出DC版，他不但可以讓你在DC上玩PS遊戲，而且畫面還比PS主機好，而且遊戲支援程度竟然比PS2好，而且已快上市，最後祝大家有一個愉快的暑假。




筆者最喜歡的特攻神諜










除了原先特殊能力外，也可經由學習獲得新能力。

## 承先啟後更上層樓的可愛角色

因為上一代主角們的普受歡迎，續集特以網路投票方式決定企劃角色之變動，並為保持原有風味，特商請原造型設計師許家瑜小姐跨刀繼續執筆，全新重繪的各類表情，再加上全新製作的 3D 人物動作，更加突顯角色可愛逗趣甚至可恨的表現，每個人均有完整的資料設定與實際使用上更加的獨特與區隔，讓人物不再只是花瓶，而是有其活靈活現的存在感。




## 術業有專攻，發揚光大的角色設定

而攸關角色靈魂與大富翁世界之旅的特色 -- 技能，續集當然不會捨棄，相較於前作每人僅有的一到二種技能，續集每人均增加到三種，而且全部都是可實際使用的顯性技能，從拐搶矇騙樣樣均針對角色之設定切實設計，不同角色均有特殊而獨有的優勢來取得領先以至於贏得遊戲。而且是否真的只能有三種技能呢？ 就等玩家自行發覺囉 . .



竟然可以選擇復仇魔神中的芙蓉，這真是太神奇了。

再者就是本做這次全新重點 -- 屬性，事件的選擇與結果不在只是無意義的隨機亂數，評價智力幸運力量主導本次所有事件的因果，即使同樣角色面對同樣事件作了同樣選擇，因為屬性之增減改變亦會有不同結果，各類結果又再次影響屬性之增減，如此循環之下，事件的樂趣自然無窮止盡。

## 三大產業總部設定，賺錢講究方法

有別於前作產業僅能賺取一定利潤，與其他玩者互動性較為低落之缺點，這次開發小組特別設計了『購股投資』『營運支援』及『對外營收』四種產業，『購股投資』就是對一些既定產業購股以分享其利潤，這些既定產業包括了卡片與道具之上游製造，也就是說即使是他人之卡片道具等消費，你也可藉著持股來抽取利潤，『營運支援』是完全之投資事業，本身並無任何可收取利潤之管道，可是有了這項產業，卻可以使你其他相關產業之建設及營收有一定之優惠與加成，『對外營收』就是一般直接剝削取其他玩者的產業，只是如何以最少投資賺取最大利潤就完全取決於上述三類產業之運作策略了。 .....(下頁待續)



好玩的戰略小遊戲，完全以 Q版可愛造型呈現。

## 超時空英雄傳說 VS 新絕代雙驕，只有在大富翁世界之旅2。

## 有關大富翁世界之旅

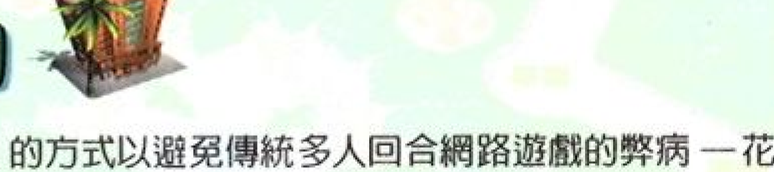


時隔一年，宇峻本著延續好遊戲及精益求精的原則，大富翁世界之旅決定推出續集，延續並更加突顯其區隔的『主角特色』的設計加上翻新的遊戲系統，使得不同角色的策略運用，在新增的網路即時回合對戰下，遊戲充滿更多新的挑戰與樂趣。下面就為讀者們詳細的介紹一下這個在新製作群重新打造下的全新續作。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用平台 | WINDOWS95/98/2000 | 遊戲類型 | 大富翁類型 |
| 主機需求 | PENTIUM級 CPU | 發行公司 | 宇峻科技 |
| 記憶體 | 32M RAM | 代理公司 | 智冠科技 |
| 操作介面 | 滑鼠 | 上市日期 | 暑假中 |
| 顯示卡 | 800*600 高彩以上顯示 | | |

另外一點重大改變 --『總部』，總部是進入遊戲首先訂定給角色的出發點與據點，總部可進行部分特定開發計劃如打撈沉船及開礦，更可在此每次領取一定的開發資金，總部本身的升級也限制了所有產業的級數，所有產業升級均不得超越總部級數，這是為了箝制有錢就可無盡升級的一路倒局面，可是在更加巨大的地圖中要回到總部升級不是一件很麻煩的事嗎，開發小組當然也想到這個問題，於是創新了大富翁的產業建設方式，除空地購買須於停留該格進行外，其他升級動作均可直接對該次擲骰行經地段任一格執行，如此升級方式更加簡易及策略性。

## 即時回合網路對戰，省時省力



續集新增區域網路對戰功能，同時因應連線之現況，設計『即時回合』的方式以避免傳統多人回合網路遊戲的弊病 一花費無謂的連線費在等待其他所有人的動作結束，每一回合均有時間限定且所有人一起行動，時間結束前提前完成者可按下結束宣告完成動作，所有玩者均宣告結束即切換至下一回合，時間結束時未完成動作則強制結束切換至下一回合，如此即使有人連線龜速或思考較慢，其他玩家也只需等待一個回合的時間，加上因為是同時行動，股市的交易，拍賣的喊價及卡片道具的使用都是以即時方式處理，慢了一步可能錯失績優股，便宜的地甚至卡片道具的受害者，如此各玩者的互動與遊戲的節奏也更加緊湊，而單機遊玩的玩家亦不用擔心，即使你是單機挑戰電腦，亦可選擇使用傳統回合或即時回合，另有勝負條件設定等多項貼心設定及完全自我打造技能屬性之編輯專用角色供玩家選用，不管您的要求為何，不論您遊戲的功力如何，大富翁世界之旅 2 都提供您一個最佳的娛樂空間。






去年年底推出的新絶代雙驕頗受好評，國內外整體的銷售量也創下 25 萬套的佳績，更一舉囊括數家雜誌的推薦與年度大賞。如今宇峻科技決定要趁勝追擊，精心研發新絶代雙驕 2 ，預計在暑假推出。

## 小魚兒的痞，花無缺的柔，你一定要親身體驗…

『男的不壞，女的不愛』，若是把這句話套用到被三四個女生追的小魚兒身上，那只對了一半而已。為什麼呢？小魚兒真的是壞到骨子裡了嗎？不盡然喔！儘管他經常表現得像個無情無義的壞蛋，有時他只是不願在別人面前表現得像個好人而已，在自己喜歡的女孩面前，更是把自己裝成像是一個大壞蛋…

反觀花無缺，移花宮的大小兩宮主將他調教成風度翩翩、溫文儒雅的君子，既叫無缺，想必是集所有的美好事物於一身。但是，『月有陰晴圓缺』，世上哪有真正的無缺？面對著移花宮大小兩位宮主養育的親情、小魚兒的友情、和鐵心蘭的愛情，這般現實的歷練，一時之間竟不知如何去抉擇…

## 關於新絕代雙驕的故事背景……

武林中大名鼎鼎的移花宮是個黑白兩道都懼怕的地方。黑道怕移花宮不是因為邀月、憐星兩位宮主驅惡揚善，而是因為她們喜怒無常；白道怕移花宮不是因為邀月、憐星兩位宮主善惡不分，而是因為她們無謂善惡。然而，不論黑道白道，碰上了大小兩位宮主還有可能活命，但若是膽敢踏進移花宮的範圍內，邀月、憐星勢必除之而後快，再棄屍於宮外。是以人人皆知移花宮是禁區，有去無回：惡人入惡人谷尚有生路，但是若誤入了移花宮卻是唯一死路。

江楓，人稱『玉郎』，是武林中難得一見的奇男子，連移花宮大小兩位宮主都為之動容。然而，移花宮的兩位宮主雖然難得對男子動了心江楓的心卻不在她們身上，而愛上了移花宮的宮女花月奴。

唯恐邀月、憐星報復，江楓便意圖投奔其好友－大俠燕南天。然而事與願違，兩人的行蹤被賣主求榮的江琴出賣，讓邀月、憐星追上而慘死半途，兩個甫出世的雙生子都落入移花宮主的手中。邀月、憐星因由愛生恨，刻意讓雙生子其一被不知情的燕南天帶走，再傳授花無缺武功心法，意圖讓不知情的親兄弟日後以生死相拼，再將兩人實為兄弟一事相告…




邀月、憐星為報復江楓一家人，意圖讓不知情的親兄弟日後以生死相拼，再將兩人實為兄弟一事相告。

| 新絶代雙驕二 | 基本配備需求 |
|---|---|
| 作業系統 | Win95/98/2000/NT |
| 主機須求 | Pentium166以上相容機種 |
| 記憶體 | 32MB RAM |
| 操作介面 | 滑鼠 OR 鍵盤 |
| 光碟機 | 8 倍速或以上 |
| 發行公司 | 宇峻科技 |
| 代理公司 | 智冠科技 |
| 上市日期 | 2000年7月 |

## 讀取前代存檔，絕世武功不失傳

在新絕代雙驕裡，有許多好用且強力的武功心法到新絕代雙驕 2 可能已經練不到了。那對於想要使用前部裡面強力武功心法來對付大魔頭的玩家來說，簡直就是晴天霹靂。不過，玩家大可不必如此的搥胸頓足，因為新絕代雙驕 2 可以直接讀取第一部的存檔，玩家可以把擁有最強武功心法及超強武器防具的存檔保留下來，直接使用於第二部，而且在第二部中還會新增數十種武功心法，原先前部存檔保留下的武功心法還可以再向上修練，人物最高可升至 120 級，要不想成為江湖上的武功高手恐怕都很難。

## 兄弟相殘慘人寰，分歧路線新結局

古龍一向喜歡留伏筆，而且語多保留，留下了許許多多的可能。先說明玉功可以汲取敵人內力，可立於不敗之地。再說嫁衣神功鋒芒內斂，不到用時絕不外洩半分內力。那究竟那種武功比較強？燕南天和邀月決鬥的話是誰勝誰負？

新絕代雙驕 2 是採用分段敘事的方式，江小魚玩一段後您可以選擇繼續玩江小魚或是改玩花無缺，再進行一段遊戲內容後，可以再次選擇使用江小魚或是花無缺玩下去，這樣的分歧點共有兩次。所以，在某一段劇情中，燕南天會與花無缺戰鬥並一同旅行，若是在這段期間讓燕南天瞭解到移花接玉的奧妙時，則燕南天在決鬥中就可以擊敗邀月宮主，反之則邀月宮主將會擊敗燕南天。（不過還有第三種玩法 ....。）

您可以看出：在同一個時間裡，您只能影響花無缺或江小魚其中一人，去達成您想要的結局。利用這種特性您可以先教花無缺做某些事，再讓小魚兒配合一下，就會創造出獨一無二的特殊劇情來。兼之遊戲在後期時可以自由遣散與加入隊員，部份的結局還會和隊伍中的成員有關，這裡將會有許多有趣的變化與好笑的結局等著您，值得您以不同的組合角色多試幾次。在遊戲中若是以江小魚來進行遊戲，您可以讀取新絕代雙驕的存檔，以較強的角色來進行遊戲並傳送部份的物品開始遊戲，或是故意使用爛存檔讓電腦扮演的江小魚不堪一擊。若是您使用花無缺將可以比江小魚進行更長的劇情，並且一開始就影響到邀月憐星的感受，企圖在最後決戰時，讓這對冰冷的姐妹放棄她們報仇的念頭；這一段花無缺成長茁壯的故事，就發生在武林禁地移花宮。









新絕代雙驕貳 今夏再掀武林狂潮。

今年武俠RPG最強鉅作，不可不玩。

暑期隆重上市，敬請期待。

# 陰謀

## 江湖路途多凶險，偷拐搶騙尋生路

江湖上人蛇混雜，有人吃軟不吃硬，小魚兒那套旁門左道、舌燦蓮花的本事，就派得上用場；而花無缺他在江湖上可是享譽盛名的俠士，敵人會因畏懼或是出於敬佩，而停止動用武力，或把物品雙手奉上。更值得強調的是：不同的隊員會引發的事件也大不相同。像只有賭鬼軒轅三光才會碰上狂賭事件，若鐵心蘭在隊伍中，她的老爸狂獅鐵戰會恨不得把他所有的武功密笈全部傾囊相授，但是，假如玩家最後的抉擇不是鐵心蘭的話……

## 武俠遊戲正發燒，玩家儘管來出招

"新絶代雙驕 2" 的戰鬥招式，威力會隨著屬性增加而提升，江小魚和蘇櫻也會多出許多巧詐的計策，但屬性都要達到一定程度以上才能學會．．．反應會影響到命中率的高低，對魔頭型人物時相當重要。在難度上，遊戲後期自由度越來越高時，遊戲難度也將隨之提升，給予玩家難忘的終極震撼。小魚兒、花無缺這對兄弟最後的命運會如何？是手足相殘、抑鬱以終？還是兄弟相認、真相大白？這就要仰仗玩家們一一的去嘗試，享受抽絲剝繭的樂趣，揭開兄弟間相殘的背後真相。

**新絶代雙驕 2　CD版**
**特價 599元**

**新絶代雙驕 2　CD精裝版**
**特價 799元**

內附多項精美贈品（滑鼠墊、精美月曆、新絶代雙驕 2 精選配樂 CD）

**新絶代雙驕 2　DVD精裝版**
**特價 799元**

內附多項精美贈品（滑鼠墊、精美月曆、新絶代雙驕 2 精選配樂 CD）並讓您一片玩到底。


千年
完全中文版
等候千年以來的網路遊戲巨作
千人同時上線武俠角色扮演遊戲
2000年聖教士網路遊戲第一彈！即將登場！
聖教士英雄帖
程式設計師
熟Direct X，Windows程式設計，
Open GL或網路程式設計能力，熟VC或BCB者佳
3D美術設計師
熟3D Studio MAX 具動態製作能力
熱愛TV/PC GAME有電腦遊戲製作經驗，美術相關科系畢者佳
2D美術設計師
具人物角色設定，場景設計、色彩指定能力
熱愛TV/PC GAME有電腦遊戲製作經驗，美術相關科系畢者佳
熟電腦繪圖者佳
也歡迎工作室與我們合作！！
高待遇、高獎金、高福利、優質的工作環境等你來見證！



千年以來的傳說，
將由你來終結，
成爲救世主或是毀滅者，
端由你來選擇。
神秘，幻想，傳說，愛情，武功，
一切的一切盡在千年……
徵求
武林盟主
千年
只要你以10人一組結黨命名，命名方式以"黨派"或"幫衆"爲主，由網友票選最具創意的幫派當選"武林盟主"，到底獎落誰家由你做決定！詳細辦法請至聖教士網站查詢
http://www.shermit.com.tw
SAINT HERMIT STUDIOS
聖教士遊戲科技
台北市信義區松仁路277號12樓
Tel:8780-9808 Fax:8780-9811
http://www.shermit.com.tw
E-mail:saint@shermit.com.tw
AOZORA ENTERTAINMENT
ACTOZ


捍衛總動員
Battle Commander
一場介於戰鬥者與地球軍的家鄉爭奪戰就此展開
破關拿獎金！
只要將遊戲的破關紀錄存檔，連同遊戲光碟上的產品序號寄回「聖教士行銷事業部」收，參加抽獎即可獲得高額獎金.......想獲得高額獎金嗎？千萬別錯過！捍衛總動員將於8/14正式發片，於9/8公開抽獎，中獎名單將公佈於聖教士網站.....再慢一步獎金就是別人的囉！
詳情請密切注意聖教士網站
http://www.shermit.com.tw
◆完全中文版
◆新型態的即時戰略遊戲，
玩家將可操縱多種不同功能的特殊兵種。
◆良好的網路設定，與好友一起爭奪地球的霸權。
◆流暢的遊戲畫面，緊湊的戰場節奏。
SAINT HERMIT STUDIOS
聖教士遊戲科技
台北市信義區松仁路277號12樓
Tel:8780-9808 Fax:8780-9811
http://www.shermit.com.tw
E-mail:saint@shermit.com.tw
WAEI
E2 SOFT
GEOMIND ENTERTAINMENT




# LANGRISSER

夢幻模擬戰Ⅲ

「經典而又精彩的遊戲！」——電腦玩家

「系列中唯一一代擁有大魄力的３Ｄ戰鬥畫面！」——軟體世界

「在角色的培養上，安排很多驚喜等待玩家發覺！」——mania遊戲玩瘋誌

「在不少玩家心中，她是玩起來最『爽』最有成就感的一代！」——飛訊電玩週刊

「轉職已經可以自由實行了／想一口氣玩？那麼請先儲存80小時的睡眠時間。」——日本SOFT BANK













遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6（遠東世紀廣場）
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com









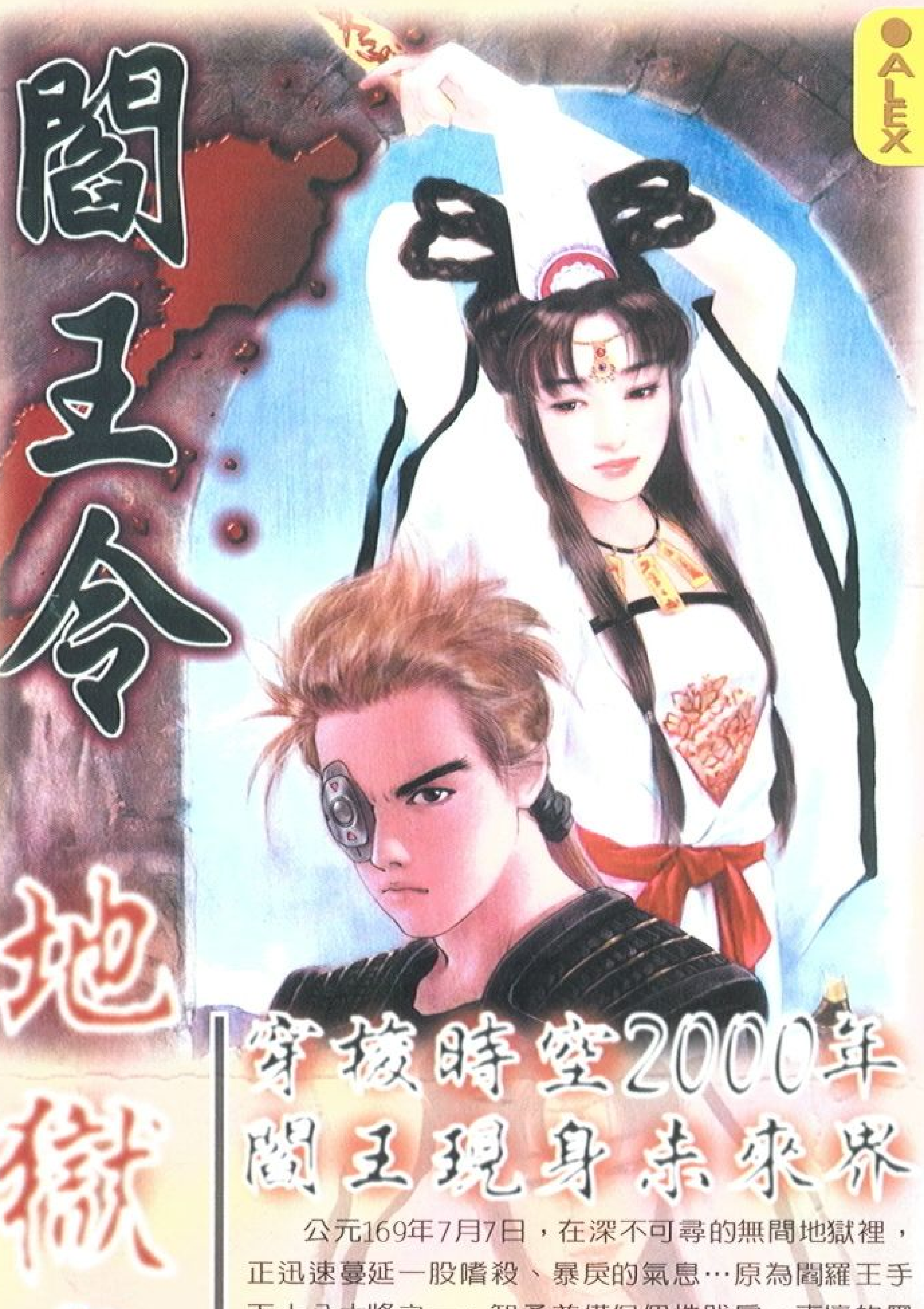




Have a good GAME!




# 閻王令 地獄奪還記

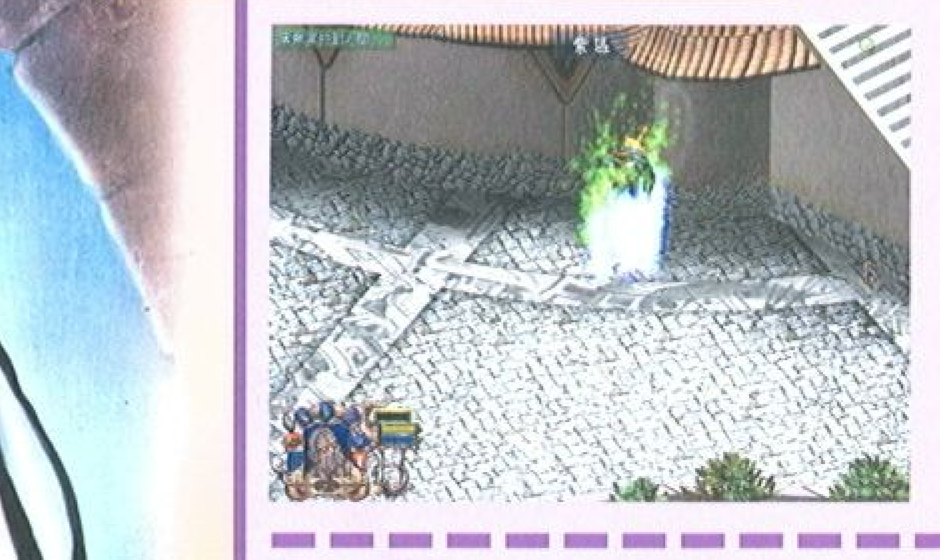


## 穿越時空2000年 閻王現身未來界

公元169年7月7日，在深不可尋的無間地獄裡，正迅速蔓延一股嗜殺、暴戾的氣息…原為閻羅王手下十八大將之一，智勇兼備但個性跋扈、專擅的黑天鬼王，自掌理無間地獄以來，早已私心蓄積一己勢力並培養為數甚衆的兇殘鬼卒，意圖顛覆並取代閻羅王在冥界的地位。自得知鎮獄之寶「五官心經」蘊含足以統馭萬物之靈的秘密之後，更加緊他叛變的腳步，且不惜代價強要據為己有。

公元169年7月15日，黑天鬼王率領大批鬼卒攻入位於閻浮堤洲的閻王殿，年輕氣盛的閻羅王不堪突如其來的夾擊，不但身負重傷，且失去了一隻右眼。閻羅王身邊的黑、白無常迫於無奈，竟合力將閻羅王與「五官心經」一併打入了六道輪迴…黑天鬼王為了趕盡殺絕，在每年的7月15日必將鬼門大開，並派遣衆多鬼卒到人間打探閻羅王的下落。

根據迦延殿主的推算，墜入輪迴的閻羅王會在24世紀的修羅市出現，於是忠心耿耿的黑無常在地獄三位殿主耗盡畢生法力的協助下，炸開陰陽界通往人間的一處入口，黑無常乃於公元2314年來到了修羅市，目的是要趕在黑天鬼王進一步行動之前，尋獲轉世人間的閻羅王，並喚醒他的記憶，俾能順利重返地獄並敉平諸般亂象…






01：草鞋　02：布衣
03：銅刀




往生化研究室
03
02
05
01
04
往藍區隧道

01：武器製造中心
02：測試中心
03：防具製造中心
04：植物展示館
05：科技大樓

# 修羅市紫區

黑無常拿著閻羅王的畫像，逢人便問閻羅王的下落，有人指出畫像中人酷似古濤。在古研所長梯下方遇到古濤幼時玩伴，但自離開後便不曾聯絡，如果到童依室問問阿菊，應該會有消息，因為阿菊是最資深的褓母。進入古研所二樓可找到一處倉庫。






01：民宅，內有細胞再生素
02：古研所
03：資訊中心
04：民宅
05：高級研究員住所
06：古董店
07：童依室




登上右方長梯後，聽聞到資訊中心的李氏劇場玩一玩一定能「破台」的，還可以賺到不少點數，可惜現正維修中。民宅內遇上一名曾當過藍區研究員的離職人員，忿忿不平指出，不過犯了小錯即遭開除。

往藍區隧道
往白區隧道
往陰陽界
往紫區隧道
往黃區隧道
能量槽出口
往紅區能量槽

童依室門口寫著只收容十五歲以下的小孩，黑無常自己算計，根據三殿主的推算，閻羅王今年應該已經十九了…進入室內找到阿菊，她指畫像中人即是古濤，是她先生在當古研所實習生時，在一個值班的夜裡從一名飽受驚嚇的婦人手中收容下來的，這孩子從小身上就不斷的浮出一些看不懂的圖案，而那名婦人竟也就此逃走而留下嬰兒。




據說，古濤雖然自幼就瞎了一隻眼，但臉蛋可還是挺俊的。他一直在童依室待到十五歲才離開，目前在科技大樓裡當助理研究員了。位於藍區的科技大樓據說戒備森嚴，必須穿越紅區才能到達。既有著落，那就立刻經由紫區隧道前往紅區，再鑽進前方的藍區隧道前往藍區。

# 修羅市藍區




藍區是修羅市重鎮，武器和防具製造中心可購得裝備，但現時的消費能力恐怕難以承擔。測試中心內有細胞再生素、活力水。聽聞植物展示館裡可見到核戰前的植物，但得視嬌貴植物的狀況才決定開館的日子。科技大樓一樓的警衛不許黑無常進入二樓，但指出紫區住有一位高級研究員，他擁有一顆「腦紋印章」，如果能得到的話，警衛可以開方便之門。

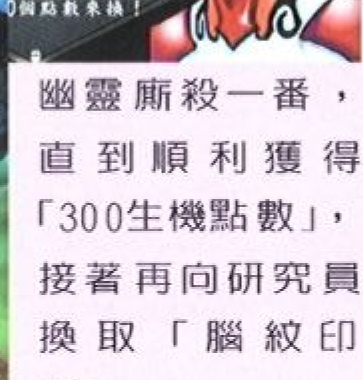





## 修羅市紫區




回到紫區找高級研究員商借，但得有300點數才行…資訊中心不是能賺取點數嗎？這時已經開張了。生機點數代表一個人在修羅市的價值指標，得靠自然運作換得，若是點數不足的話，會被驅逐到白區跟突變人一起生活的。資訊中心內的李氏劇場是唯一能讓人一次獲取300生機點數的地方，進入李氏劇場與綠幽靈、紅幽靈廝殺一番，直到順利獲得「300生機點數」，接著再向研究員換取「腦紋印章」。






## 修羅市藍區

將「腦紋印章」遞給科技大樓的警衛後即可進入二樓。二樓102室的研究員指大佛寺裡的綠佛根本是一株因輻射汙染而突變的植物，接著在105室裡頭找到古濤，黑無常試圖喚回他的記憶但未成功，且遭誤認是大佛寺派來的解說員。衝著「地獄之王，避難人間」這句話，黑無常決定先往黃區大佛寺一趟。這得先回紅區，再經黃區隧道前往黃區。










## 修羅市黃區




廣場上聽聞大佛寺的悲羅漢原名空禎，曾是飛碟港口裡的通訊官，十年前妻女喪生之後便剃度出家，並承繼了傳說的「法眼」，如今是大佛寺的住持。

進入大佛寺見到悲羅漢，一眼瞧出黑無常乃地獄使者，憑藉的是大佛寺歷代住持所留傳下來的「法眼」，是以能夠清楚看到冥界之事。悲羅漢有方法可使閻羅王恢復記憶，但得允諾能讓他一起進入地獄。

隨著悲羅漢到後房箱中取出「生命之輪」，這是大佛寺首任住持傳下的法器，只有來自地獄的使者能夠轉動它，之後，一個人的前世與因果便會在眼前重現。這是幫助閻羅王恢復記憶的唯一之法。






- 01：民宅
- 02：民宅
- 03：民宅
- 04：民宅、內有極速鞋
- 05：商場
- 06：空中酒吧
- 07：大佛寺



## 修羅市藍區

回到科技大樓二樓找到古濤，使用「生命之輪」過後，古濤終於喚回記憶，並要黑無常和悲羅漢二人隨他前往找尋煙婷以取回「黑水晶鍊子」，那是指引地獄之路的唯一希望。

進入植物展示館內找著煙婷並順利取回「黑水晶鍊子」，得知耕海最近研發的祕密武器即將完成，但須再等幾天，提醒古濤屆時記得前往會見耕海。

走出館外時，古濤發現水晶上出現一處地點，應是位於有豐沛水量的紅區。紅區正是建造在瀑布集上，只要有辦法繞出紅區牆外即不難找到此地。




廣場上有一名叫科羅的小孩，答應不洩露他與阿克前往祕密基地玩水的事，獲贈一把「古董鑰匙」。

## 修羅市紅區

位於東北方的小孩即是阿克，指科羅發現的祕密基地有大量不受管制的水源。在他身後的小廟使用「古董鑰匙」可打開隧道入口，由此可進入陰陽界。




## 陰陽界

進入陰陽界後開始遭到飛蟲的攻擊，可先往右進入謎穴。




01：陰陽果×3 ▌ 02：冰蛇膽

## 謎穴




謎穴中撞見鬼僕正遭受飛蟲攻擊，幫助他脫困後，得知前往地府必經陰陽洞，洞內有東陽靈和西陰霜二姊妹，性喜出謎題考人，必須正確無誤通過她們的謎題才能穿過陰陽界。鬼僕即是奉命來向惡鬼求取新的謎題。

為表感謝救命之恩，鬼僕透露說道，大小姐會把收藏的書帖放在最靠東邊的箱子；而二小姐的箱中則有小蟲作怪，只需將惡鬼窟裡的「天鷹奪命丹」偷偷放進箱子，小蟲會立即斃命不再作怪，如此方能輕鬆指認箱子。







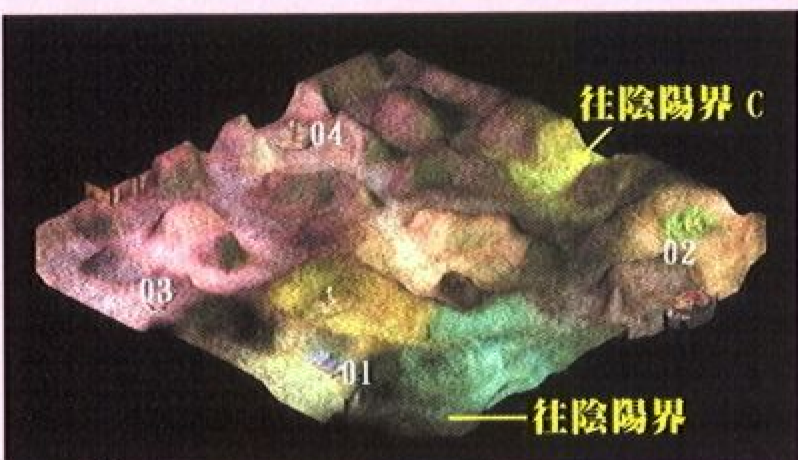
01：鬼僕、冰蛇膽
02：烈焰符
03：玉蜂漿

## 惡鬼窟



藍水晶聚集之處有隻多頭蛇妖，死後可得千年老蔘。取得天鷹奪命丹之後，經由謎穴回到陰陽界再進入陰陽洞。






01：藍水晶
02：綠水晶
03：劫月刀
04：天鷹奪命丹

## 陰陽洞

洞內碰見西陰霜時，得由三只箱中猜出小蟲所在的箱子。偷偷將「天鷹奪命丹」放進箱中即可毒死小蟲，小蟲不再作怪也就算通過謎題考驗，並獲准可前往地府。






碰見東陽靈時，選擇最東邊(在圖上是最上方)的一只箱子可得「陰間十帖」，獲贈「紅色舍利子」後，古濤學會「天陽手」法術。接著由左下方出口踏上黃泉路。



01：西陰霜　02：東陽靈

## 黃泉路

黃泉路上有不少孤魂野鬼作伴，在奈何橋下尚有一水道。





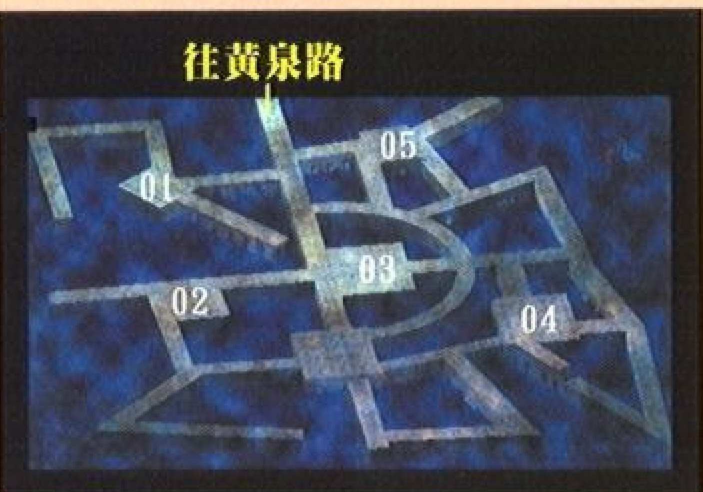


## 奈何水道

解救左方的醫仙之後，他會隨行並予隊員施行醫療。此地的妖怪有飛蟲和牛頭鬼。

悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「玄冰掌」法術；古濤取得「紅色舍利子」之後，學會「護體訣」法術。回到黃泉路後，再往左上方進入鬼判殿。






01：醫仙
02：流星符
03：冰蛇膽
04：黃色舍利子
05：紅色舍利子

## 鬼判殿




聽聞鬼魂言道，黑天鬼王已然三度派遣重兵侵入寒地獄了。又聞黑天鬼王正準備強娶燒炙地獄鐵城中的白無常韻兒，古濤決定先救出白無常，於是先由左下方前往鐵圍山。




## 腰斬地獄

腰斬地獄裡的焦皮鬼妖怪非常強悍，可考慮稍後再來。回經鐵圍山再往想地獄。



01：腰斬地獄圖
02：九命丸
03：玉龍靴

## 鐵圍山

遇上得道高僧時，謂要解救眾生，需由罪惡的淵藪開始。致贈古濤「紅色舍利子」並傳授「乾坤大挪移」法術，此術有利於穿梭陰陽兩世。




鬼卒言道，含冤道上的冤魂已夠多了，若要強行進入，勢必造成部份的冤魂墜入無底深淵。既如此，那就先往左上方前往腰斬地獄。

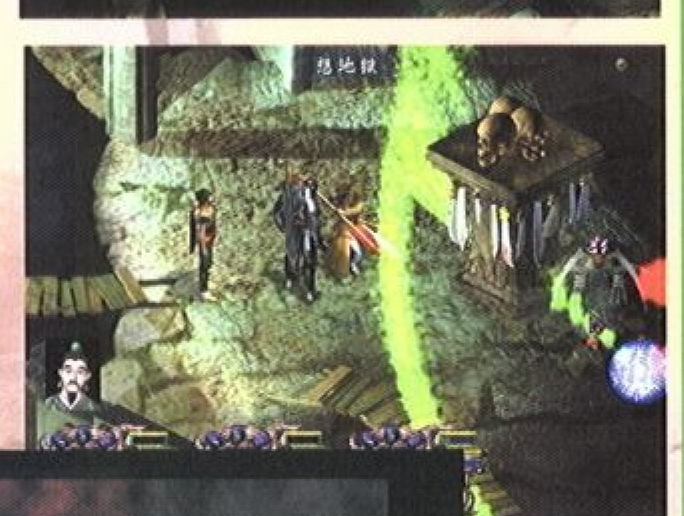



01：得道高僧　02：鬼卒

## 想地獄

黑無常取得「黑色舍利子」之後，學會「怒石降」法術。途中遇見臥地不起的第一殿主迦延，因遭餘孤三怪暗算所以致之。迦延臨死前催促儘速拯救韻兒，他被黑天鬼王關在第二層的鐵城中，但要解開黑天鬼王在鐵城四周佈下的法陣，則需借助達瓦身上的「紅色琉璃珠」才行，但達瓦可不好惹…







01：想地獄圖　03：第一殿主迦延
02：黑色舍利子

## 燒炙大地獄

由鬼卒口中獲知，黑天鬼王的拜把兄弟餘孤三怪準備了三樣貴重的賀禮，即將趕往閻王城為黑天鬼王之喜祝賀。餘孤



三怪是鎮守餘孤地獄的三個殿主，老大斬都、老二玄魅、老三巫曼，他三人的術法已達出神入化之境，尤因餘孤地獄位處邊陲、不易管轄之便，在勢力範圍內皆以受刑者的魂魄修煉了幾套陰毒無比的法術，未料閻羅王尚未及整頓，黑天就已叛變了。

再往前又聞鬼卒言道達瓦已然去了人間，果真如此，以達瓦的性子來看，人間必定遭逢大禍。救韻兒脫困已迫在眉睫，而「紅色琉璃珠」又偏偏在達瓦身上



…達瓦曾經看守的枉死城，現下已投靠黑天鬼王陣營，成了妖魔的聚集之地。還是留待抓了達瓦之後，再回頭收拾吧。



隔著牢門安撫韻兒一番，醫仙因自謙修行不足隨行，乃就地辭別。接著使用「乾坤大挪移」法術逕回修羅市紅區。

01：鬼卒
02：劈雷刀
03：鬼卒
04：白無常被關處、內有白銀
05：鬼卒、燒炙地獄圖

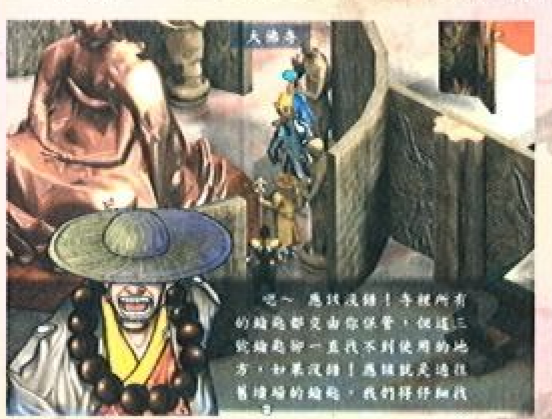



## 修羅市紅區

聽聞黃區的居民如今恨死了和尚，而大佛寺的人也全都走光了…

## 修羅市黃區

黃區的居民也盛傳大佛寺的和尚會殺人，而且前往寺裡的的女人，尤其是孕婦也全告失蹤。閻羅王自忖，這鐵定是達瓦所幹的，而黑無常也早聽聞達瓦專挑毫無抵抗力的孕婦下手…



進入大佛寺後，悲羅漢聽聞弟子言說，四處可見嬰兒被扯出母體的屍身，猜測達瓦那龐大的身軀應是藏身在大佛寺地底的舊墳場。從弟子手中接過一把三號鑰匙後，使用在寺內左方的機座上，站上運送器即可前往舊墳場。



## 舊墳場

墳場內舉目所見盡是孕婦肚破腸流的慘象，而達瓦竟由孕婦腹中冒出…打敗達瓦之後，拿取達瓦的胎盤一亦即「紅色琉璃珠」，古濤答應救出韻兒之後，會將珠子送回，達瓦當即回返陰陽界。北面的出口可達修羅市黃區，但為爭取時間起見，可以「乾坤大挪移」直接到鬼判殿，再循原路往燒炙大地獄拯救白無常韻兒。




01：達瓦現身處
02：靈火焚身符



# 燒炙大地獄

使用「紅色琉璃珠」救出白無常後，聽她提及鬼卒說過孟婆已成黑天鬼王的階下囚，如今應是關在第八層的無間地獄，亦即黑天的老地盤。



白無常有二殿主託她保管的孔雀膽，原是想留待被逼嫁時服毒用的，如今還是留待來日伺機派上用場。此外，閻羅王已答應要將「紅色琉璃珠」送還給達瓦，所以還是得保管好才是。

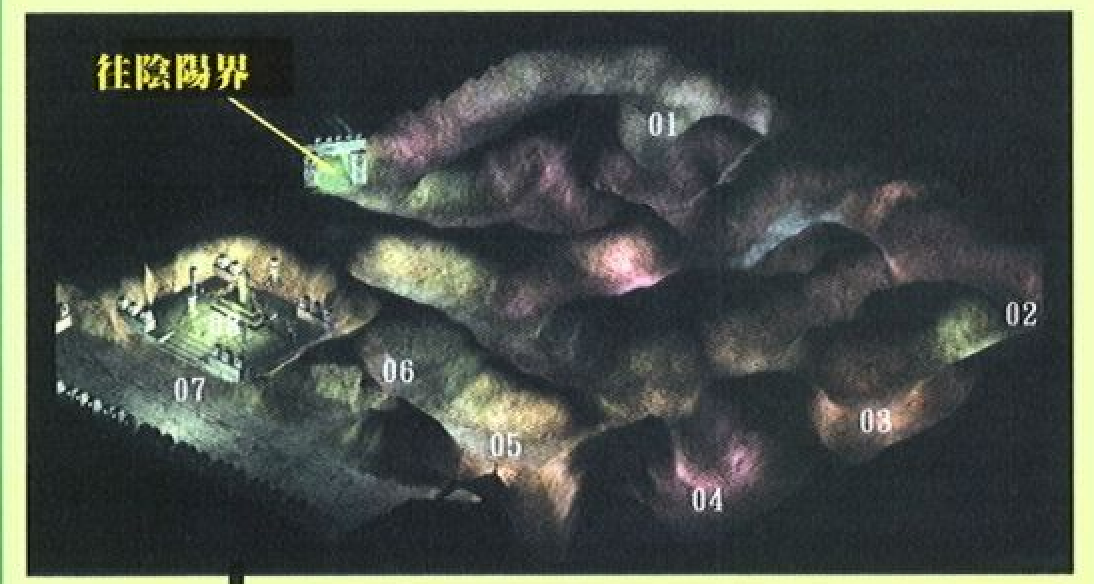


往前的鬼卒已不再阻攔，遥可進入堆壓大地獄，但因與達瓦有約在先，所以回頭經由想地獄、鐵圍山、鬼判殿、黃泉路，再往陰陽界進入達瓦之墓。

# 達瓦之墓

古濤取得「紅色舍利子」之後，學會「絕命追」法術；白無常取得「白色舍利子」之後，學會「妙心訣」法術。墳墓前方遇見達瓦的僕人，是專門替他扛財寶的，給他白銀可以雇來當挑夫，省些負重的煩惱。將「紅色琉璃珠」擺在墳前架上托盤，也算了卻一樁心願。接著以「乾坤大挪移」回到鬼判殿再往燒炙大地獄，往右跟鬼卒交談過後，即可進入堆壓大地獄。






01：千年古蔘
02：紅色舍利子
03：空箱
04：白色舍利子
05：陰陽果
06：空箱
07：達瓦的僕人
08：達瓦墳墓

# 堆壓大地獄




01：堆壓地獄圖
02：繡花鞋、拘魂彩帶、九命丸



# 大叫喚地獄

黑無常取得「黑色舍利子」之後，學會「催心大法」法術。






01：大叫喚地獄圖
02：黑色舍利子、蠶絲衣



## 石磨大地獄

阿勇是奉沃銅殿主之命，冒死前來熱地獄探聽白無常之事，原要伺機幫助白無常脫困的，但沃銅殿主卻反被困於寒獄第二層的大殿之中，而黑天鬼王也已派出重兵駐守第二殿入口。

阿勇交予一顆石頭，謂寒獄第二殿入口是一處刻了梅花標誌的冰山，在梅花之上有一小洞，石頭往裡面一丟，自然有路可進入。得到「梅花石(前)」。左方亭中遇上斬都，道是孟婆已跑走，殺了他得到「黑夜追魂刀」。




左下方的鬼卒指出，前方出口附有餘孤三怪所施陰法，目前是過不去的。餘孤三怪早就將化解陰法的「吸法金缽」交給羊鳴地獄裡的惡生保管了。回到大叫喚地獄使用「乾坤大挪移」到鬼判殿後，再往右上方前往斷魂坡。





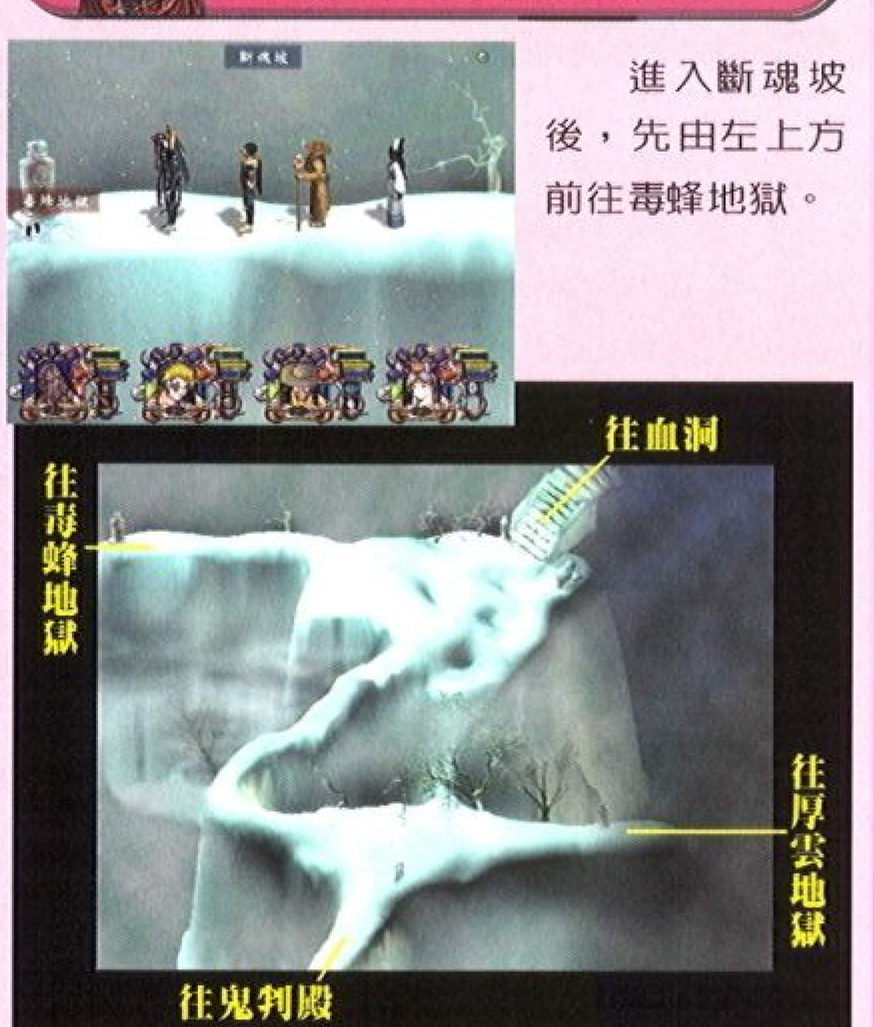


01：純銀髮簪、金縷鞋
02：綠水晶
03：阿勇
04：石磨大地獄圖
05：餘孤三怪之首—斬都
06：鬼卒、龜鼎

## 斷魂坡



進入斷魂坡後，先由左上方前往毒蜂地獄。



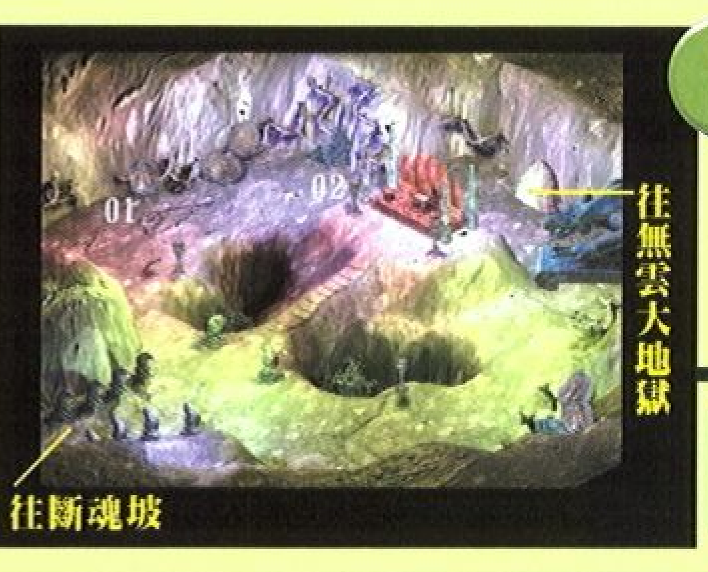

## 毒蜂地獄

白無常取得「白色舍利子」之後，學會「狐仙之吻」法術。



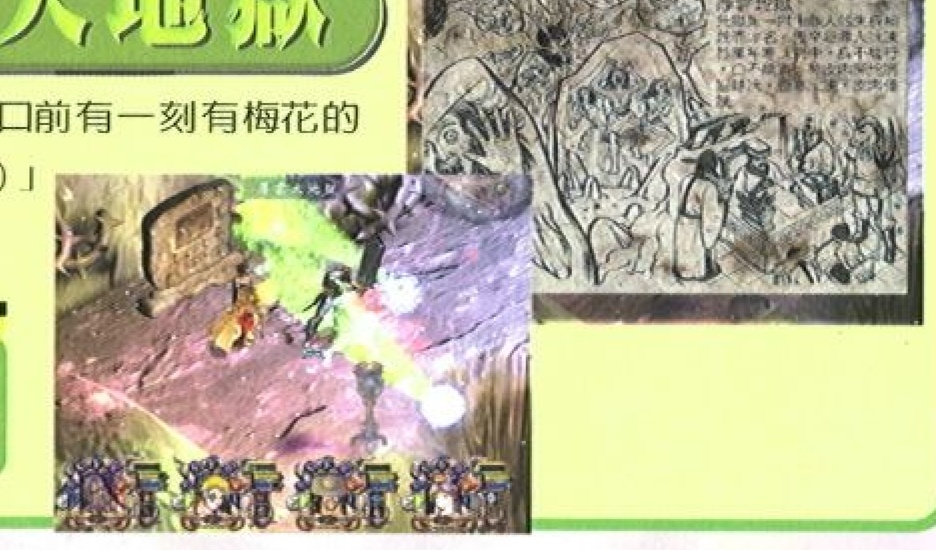

01：白色舍利子
02：玉蜂漿×2
03：毒蜂地獄圖
04：十步活筋散
05：珍珠髮簪

## 厚雲大地獄




往無雲大地獄入口前有一刻有梅花的巨石，將「梅花石(前)」擺入即可移開巨石。






01：厚雲大地獄圖
02：寒冰符

# 無雲大地獄

此地果真都是冤死的魂魄，陽世不知被黑天的爪牙糟蹋成什麼樣子。見著沃銅提及冰山之祕，閻羅王要他先領含冤而死和陽壽未盡的魂魄躲往枉死城，並得到沃銅所給的，用來開啓後方冰山的「梅花石(後)」。

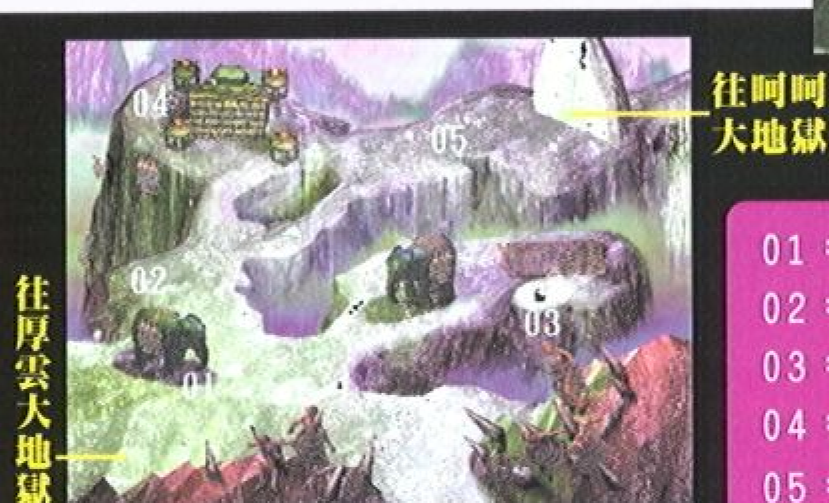




往後山途中遇見悲羅漢的妻女柔和小梅，觸景傷情的閻羅王決定要助她們重返陽世。悲羅漢囑咐妻女先隨沃銅殿主一起避禍到枉死城，自己則繼續協助閻羅王辦事。

閻羅王見小梅髮器熟悉，打探之下獲知乃煙婷所贈，且聽聞煙婷一入鬼判殿即遭一群凶狠的鬼卒抓走。往前在巨石上使用「梅花石(後)」之後，繼續前往呵呵大地獄。



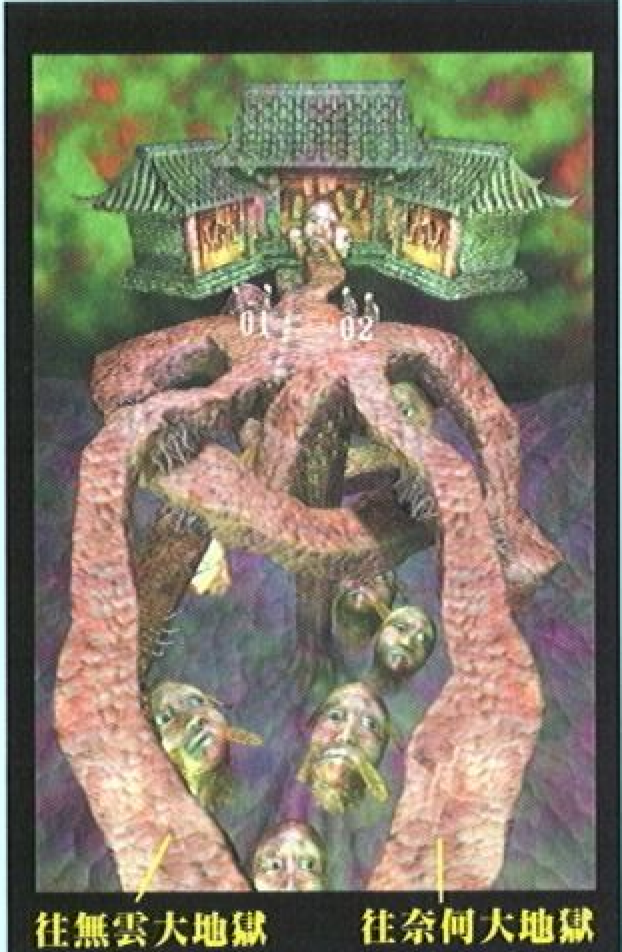



01：沃銅
02：無雲大地獄圖
03：貂皮大衣
04：雲絲彩帶
05：柔和小梅

# 呵呵大地獄

悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「透骨陰風」法術。






01：黃色舍利子
02：冰蛇膽

# 奈何大地獄

土匪魂魄需要活絡筋脈的藥物，將由毒蜂地獄取得的「十步活筋散」送給他，待他隨行之後，戰鬥後所獲得的銀兩數量會增加。








01：封魔刀
02：土匪魂魄
03：奈何地獄圖



# 羊鳴大地獄




01：吸法金缽、萬年冰錐
02：惡生　　03：羊鳴地獄圖



拿取箱中的「吸法金缽」時，惡生會應聲而出。打敗他後，白無常學會「狂冰陣」法術。

接著走出羊鳴大地獄，使用「乾坤大挪移」到石磨大地獄，再在左下方的龜鼎使用「吸法金缽」去除陰法，由此可往黑繩大地獄。

# 黑繩大地獄



悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「金蟬脫殼」法術。



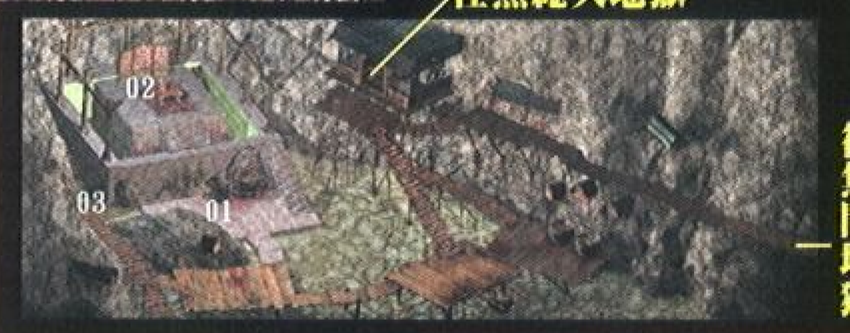

01：黑繩地獄圖　02：黃色舍利子

# 沸屎大地獄

古濤取得「紅色舍利子」之後，學會「旋天焰」法術。








01：絕色彩帶、沸屎地獄圖
02：紅色舍利子、千年老蔘
03：繡花錦袍

# 無間地獄

悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「九傷羅漢魂」法術。

巫曼謂老二玄魅料想已取得「五官心經」而在陽世稱王了，打敗巫曼後，黑無常學會「五鬼咒」法術。接著走出無間地獄再使用「乾坤大挪移」回到修羅市紅區追擊餘孤三怪老二。








01：黃色舍利子、踏月鞋
02：無間地獄圖、獨活散
03：餘孤三怪之三─巫曼
04：火龍鬚

## 修羅市紅區

此時的修羅市已然妖怪橫行，往紫區和黃區的隧道皆已封閉，只好前往藍區。



## 修羅市藍區




測試中心內得知耕海早已離開此地，好像提過要與柳博士一起走的樣子。柳博士是煙婷之父，如此說來，煙婷也跟著一起離開了吧？

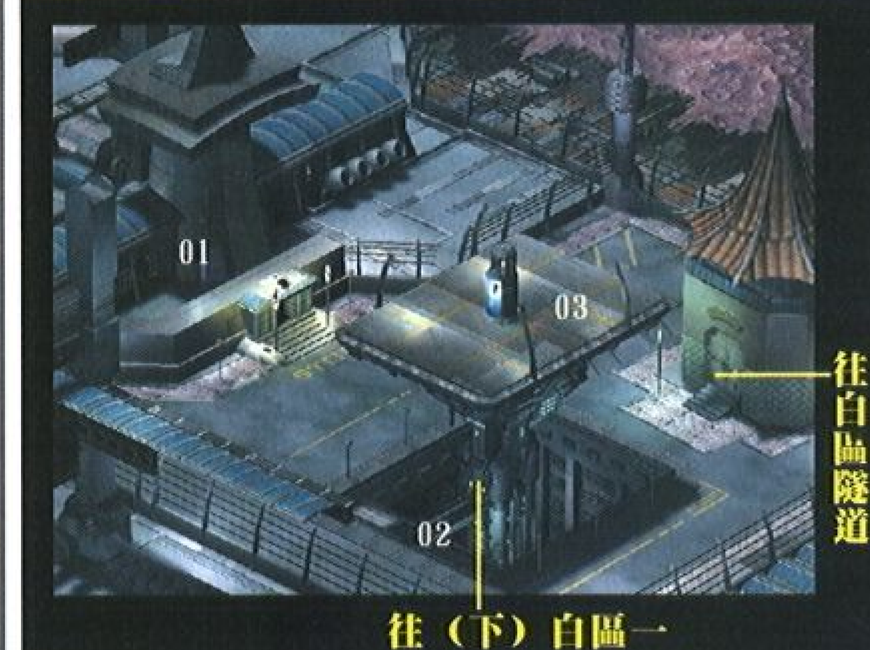
在科技大樓二樓的104室裡頭有「黃色舍利子」和「黑色舍利子」。悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「回春訣」法術；黑無常取得「黑色舍利子」之後，學會「金剛降魔陣」法術。

聽聞白區的防護罩出現破洞，但一直無法解決，因為找不到可以修復的材料。回到紅區後，再由白區隧道前往白區。




## 修羅市白區一

衛星通訊站裡的技工表示，通往白區另外兩層的動力器昨天突然爆炸了，如今已與外界中斷聯繫。若要修復，則必須得有紅區能量槽裡的「貝特轉爐」還能頂替一段時間。




01：衛星通訊站
02：運送器
03：T-11機械臂

## 紅區能量槽






01：第一間能量室
02：第二間能量室
03：第三間能量室

## 第一間能量室

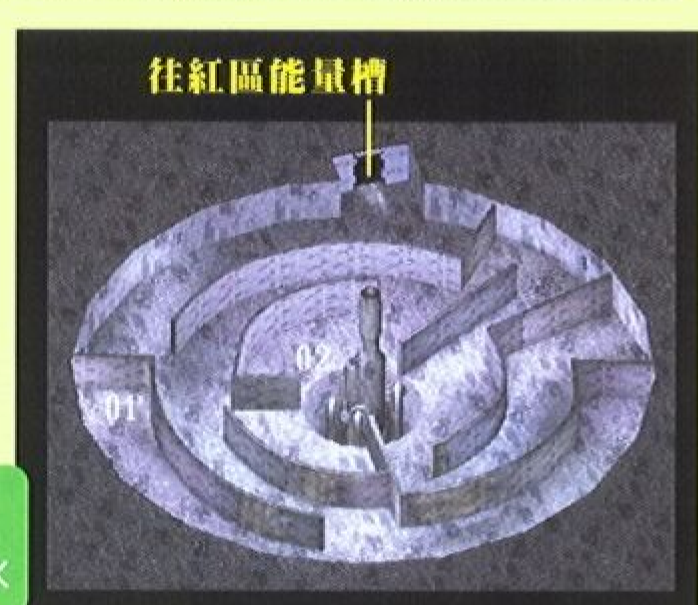





01：磁共振變速器
02：細胞再生素
03：貝特轉爐



## 第二間能量室

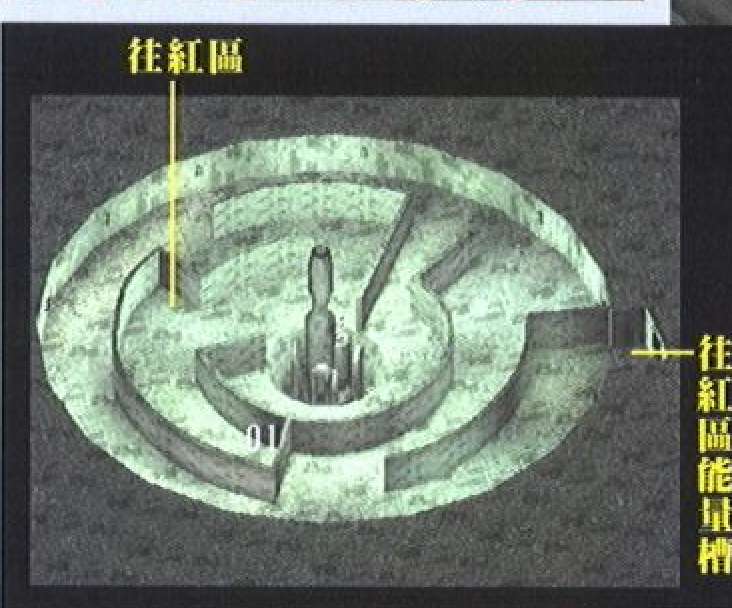




01：高級水晶×3
02：補體劑、活力水

## 第三間能量室

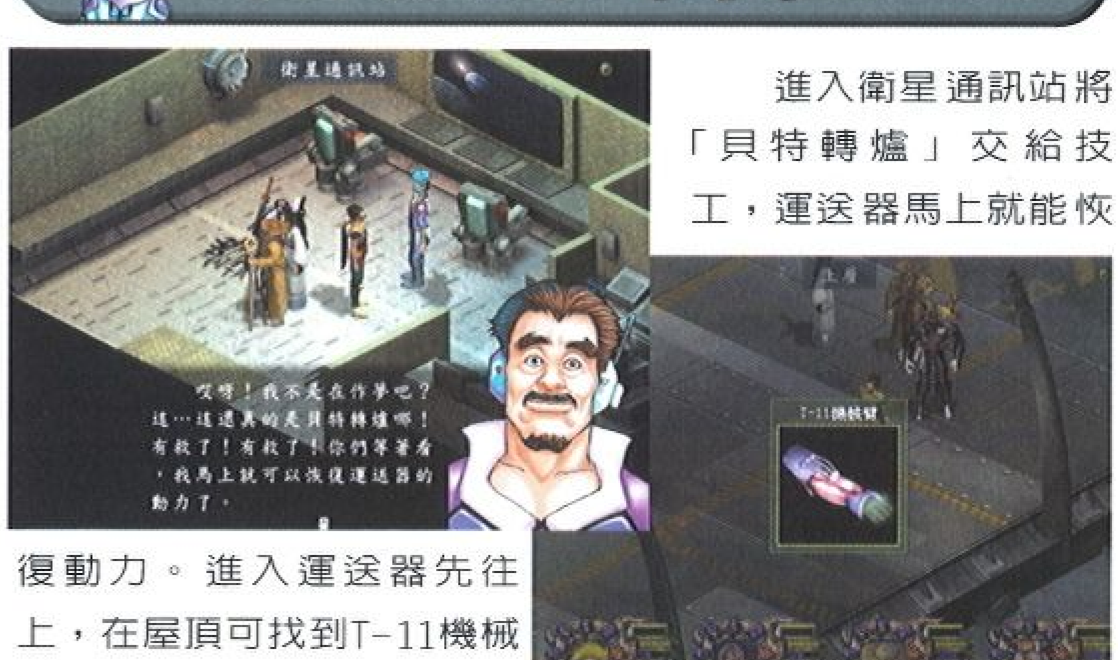


取得「貝特轉爐」之後，接著由第三間能量室的出口直接到紅區，再趕往白區一。




01：鈽合金頭盔

## 修羅市白區一



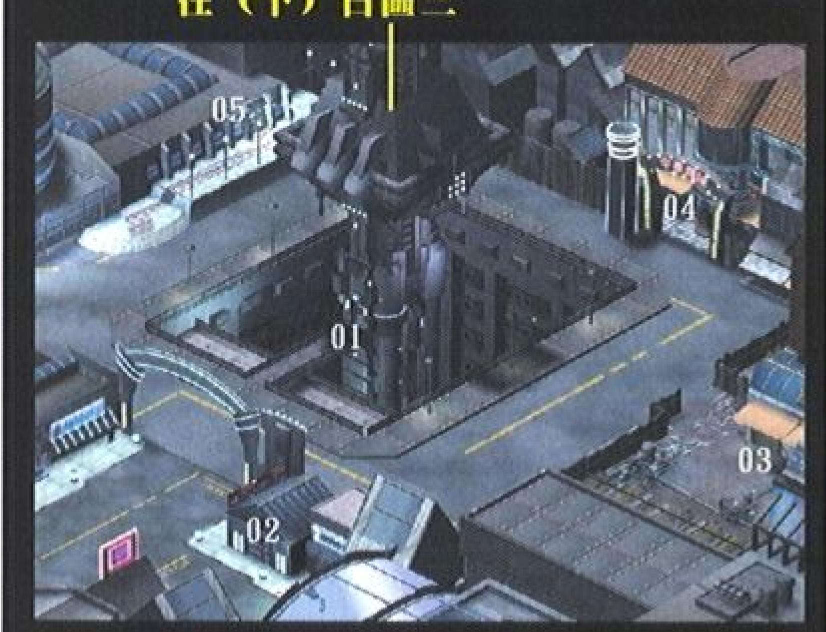
進入衛星通訊站將「貝特轉爐」交給技工，運送器馬上就能恢復動力。進入運送器先往上，在屋頂可找到T-11機械臂，接著再往下到白區二。

## 修羅市白區二



酒吧內可買到補充藥劑；民宅內有黑鷹二號手臂、虎皮衣；黑市交易所可購得裝備；圖書館中則有高級水晶×2。






01：運送器
02：酒吧
03：民宅
04：黑市交易所
05：圖書館



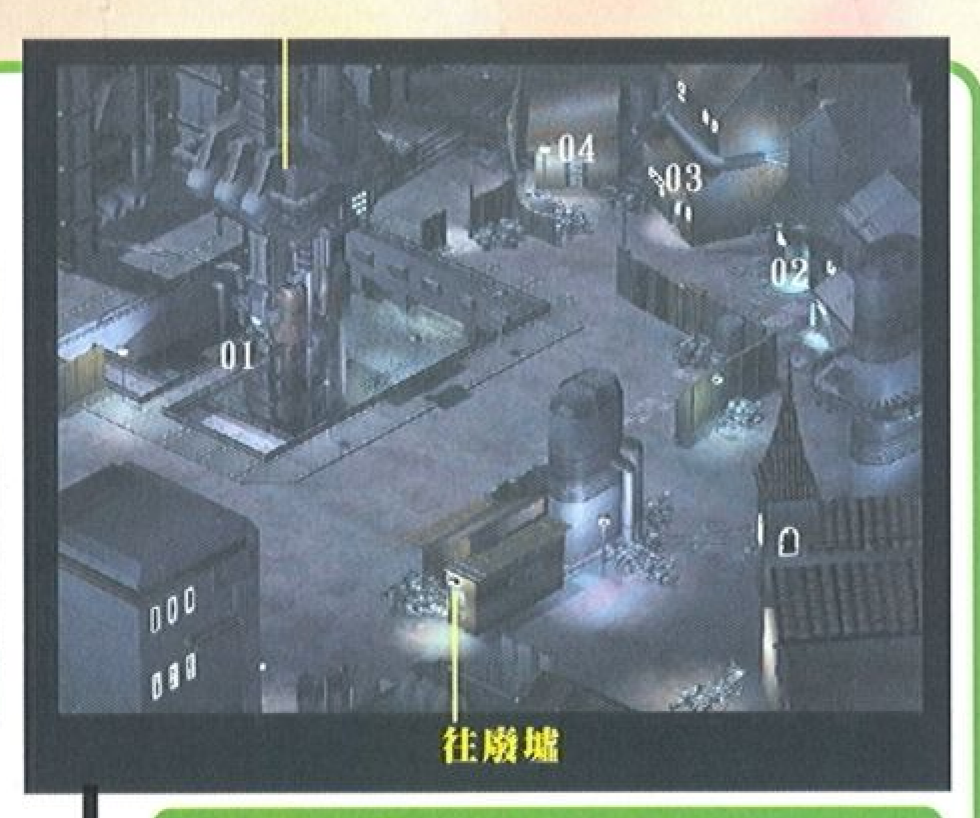



## 修羅市白區三



胡同一裡頭有老人問及煙婷和耕海的下落，另一突變人則提到柳博士被困在廢墟裡。柳博士要耕海帶著煙婷去找一個叫「記憶存取器」的東西，至於到哪兒尋找，恐怕得問廢墟裡的博士才會知道了。

胡同三內遇見大晏，請託帶個東西給多伊思，但不知如今人在何處？應該不會在白區的，多伊思一直想要這個「細胞轉換器」。接著在下方找到廢墟入口，就此進入地底廢墟。

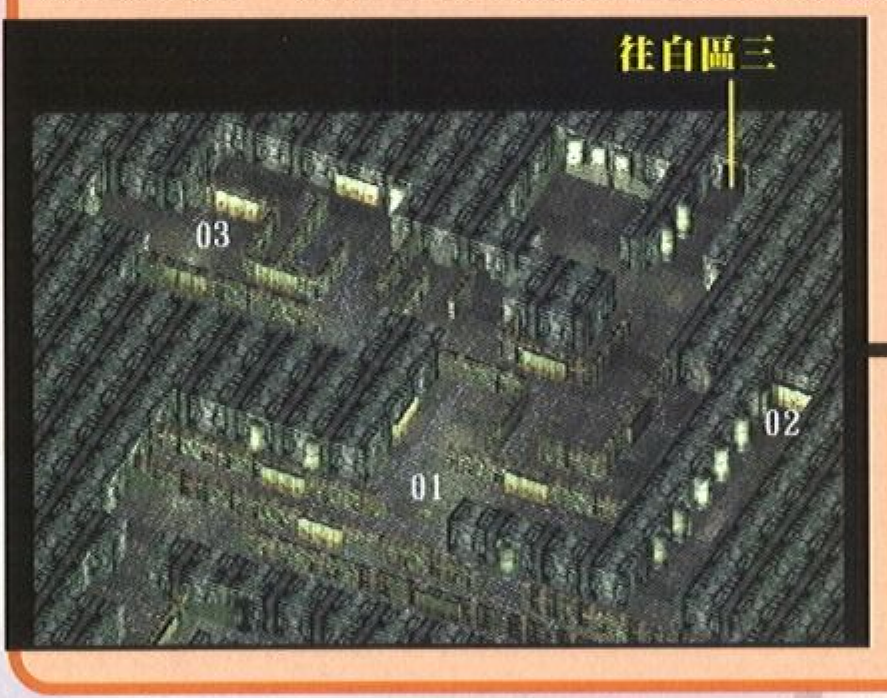



01：運送器
02：胡同一、白金盔甲
03：胡同二、晶體纖維念珠
04：胡同三

## 廢　墟

悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「破魂術」法術。

終於找到柳博士，聽聞耕海已帶煙婷回到藍區的生化研究室，因為煙婷得去找回她的記憶。如果要煙婷回來的話，柳博士請古濤務必要前去幫助耕海。




01：無影靴
02：黃色舍利子
03：柳博士、G24型手臂

又聞，多伊思其實是個可憐的孩子，他死守在研究室是由於堅信能夠回復原貌。他從前是科技大樓的研究生，因為採集核爆區的植物樣本而被一株突變的綠色怪樹當成養分吸了進去，雖然即時搶回性命，但身上細胞卻已經變異成一株植物了。



由於一直找不出救他的方法，多伊思便一直死守在研究室不見外人。如果進去找他，則必須找到真正的多伊思，因為有不少研究用的複製品，外型雖然相似，但卻喪失了心智。得知詳情後，回到紅區再往藍區一趟。

## 藍區生化研究室

01：多伊思
02：研究室一
03：研究室二
04：研究室三

多伊思所在的地點有不少複製品，只有左方呈綠色的才是真正的多伊思。在他身上使用「細胞轉換器」即可，他會找個僻靜一點的地方慢慢將身上已經變異的細胞轉換回來，臨走前致贈「記憶存取器」，而其他的複製品也俱皆消失。

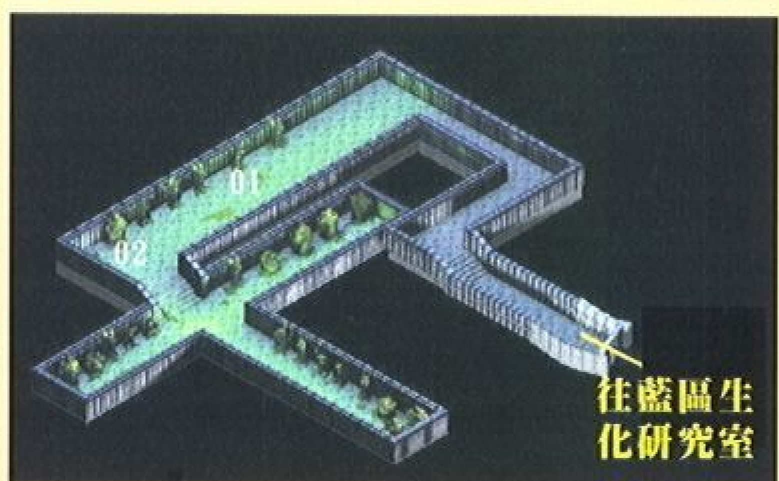


04
01
03
02
往修羅市藍區

## 研究室一

遇上餘狐三怪的最後餘孽，打敗他後，得到一把「蚩尤寶刀」。






01：餘狐三怪之二—玄魅
02：梅爾變器速




## 研究室二






01：梅爾變速器

## 研究室三

研究室內找到耕海與煙婷時，煙婷的記憶裡根本毫無古濤的影子，悲羅漢提醒柳博士所說的「記憶存取器」，但使用後竟然無效。依耕海之說，煙婷其實早已死了，眼前所見不過是她的複製品而已。這是耕海與柳博士共同研發的複製人，所以並無煙婷該有的記憶和靈魂，且無法存入從前的記憶。



耕海進而語出驚人表示，他早將靈魂賣給了黑天鬼王，言畢即告消失，只留下一具故障的複製人…從箱中取出「桃花扇」時，白無常指出係居住在血污池畔的綠髮蛇女所有，黑無常更料定耕海必是前往血污池。蛇女是除了餘孤三怪之外，最得黑天信賴的手下，可惜血洞已封閉久矣，怕是進不了血污池。

白無常指「桃花扇」可將斷魂坡上堆積百年、堅硬如石的積雪給煽開，耕海必是忘了這寶貴的東西。既是如此，那就速往鬼判殿，再由左上方進入墮落谷。

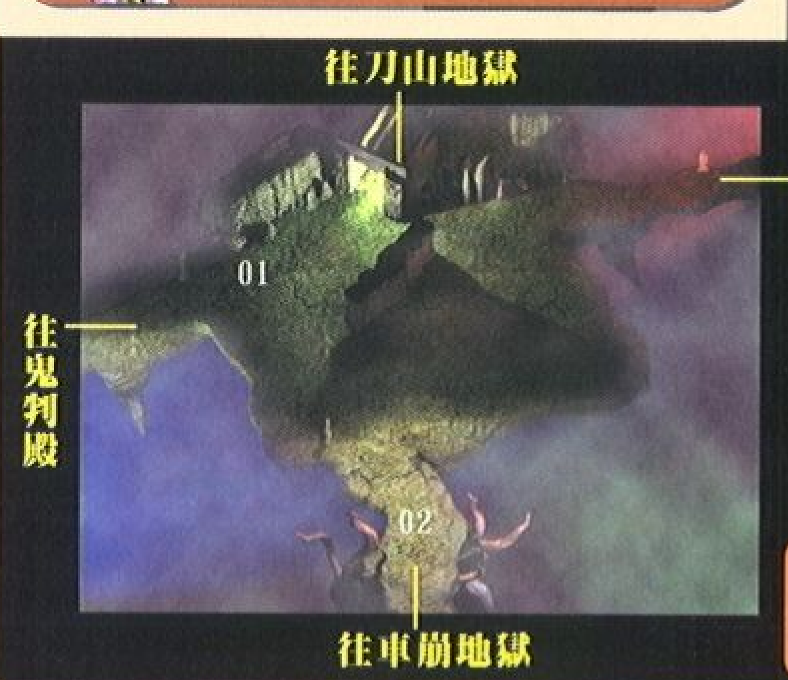



01：耕海與煙婷
02：桃花扇、核念珠

## 墮落谷



進入谷中遇見小女孩茵茵獨自一人，因與孟婆由熱地獄逃出後，一路往閻王城趕路，途中獲悉朗石得到「病經」的消息，孟婆擔心果真落入朗石或黑天鬼王手中，讓他們學會了病經祕法，那麼冥界和人間就不得安寧。再因進谷時遇上正要前往枉死城迎接「病經」的一群鬼卒，孟婆乃要茵茵在此等候，自己追查真相去了。




悲羅漢想起妻女也隨著沃銅前往枉死城，此刻恐怕早已陷入朗石手中了。白無常聽聞茵茵提到孟婆要到閻王城尋找親人，但孟婆沒有什麼親人啊？閻羅王叮囑茵茵找個安全之地躲起來，茵茵倒送了「一疊紙錢」。

01：茵茵
02：鬼卒

## 刀山地獄



高僧遺失一件染滿鮮血的袈裟，可能是由閻浮提洲出來時弄丟的。據聞該地有一座龐大的地城隧道，裡頭關了很多不願屈服於黑天鬼王的魂魄。閻浮提洲目前是過不去的，因黑天的修煉已到了最後的關頭，鬼卒俱都奉命死守。高僧表示可以帶領前往，但先得找回那件袈裟。

古濤取得「紅色舍利子」之後，學會「雷公咒」法術。接著以「乾坤大挪移」回到鬼判殿，進入斷魂坡之後，在右上方的橋上使用「桃花扇」即可進入血洞。



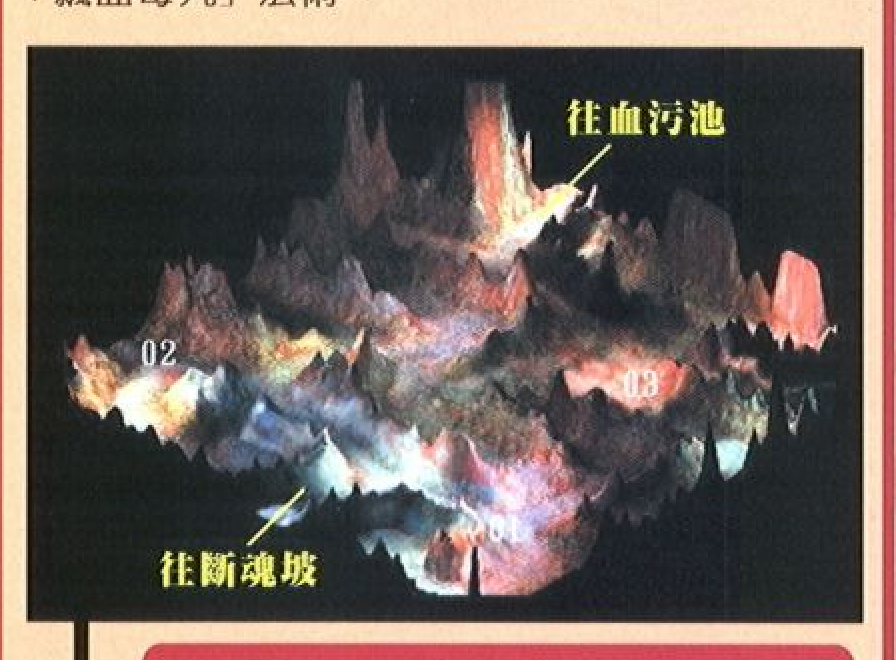



01：刀山地獄圖
02：天女彩帶、鳳凰披風
03：高僧、紅色舍利子
04：月光盔甲
05：飛雲靴

## 血洞



白無常取得「白色舍利子」之後，學會「飄血毒咒」法術。




01：聚蟲符
02：珍珠護甲
03：白色舍利子

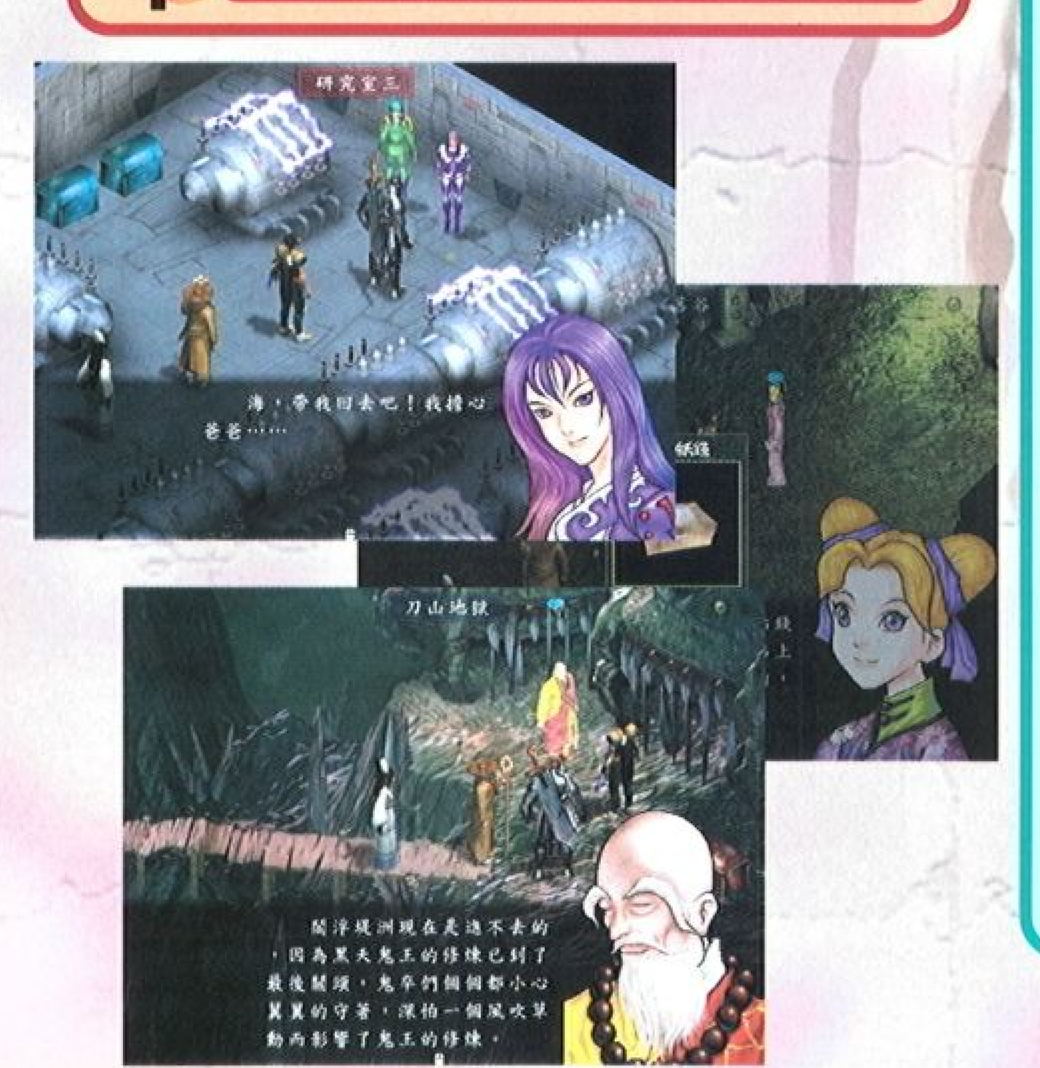
## 血污池

進入血污池打敗綠髮蛇女之後，由箱中取回高僧遺失的「血袈裟」。將之帶回刀山地獄交給高僧，即可邀得高僧隨行以回復魔法力。




接著再經鬼判殿到鐵圍山，左下方有一鬼卒缺錢打點，將「一疊紙錢」送給他可進入含冤道。

01：牡丹勾魂符
02：喚魔面罩
03：修羅寶刀
04：追日鞋
05：綠髮蛇女、血袈裟





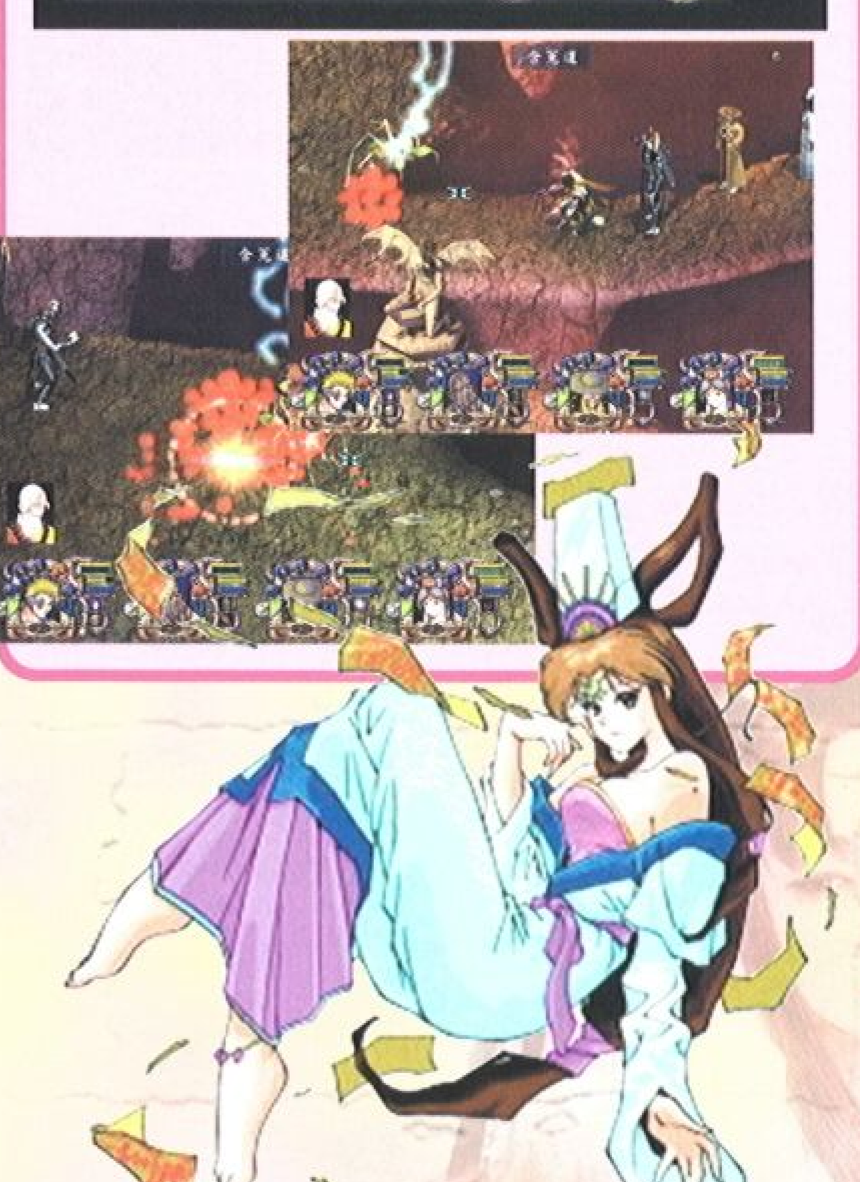




## 含冤道

01：追命符
02：噬鬼符
03：龍氣鞋



## 枉死城

枉死城顯得異常冷清，原本預料會碰到的人皆告消失。爬上階梯後見到朗石，孟婆和沃銅，以及小梅母女都不見蹤影，據朗石之言，據都被黑天鬼王遣走了。打敗朗石之後，得到「病經」。





朗石身後的密室內有三只箱子，白無常取得「白色舍利子」之後，學會「雪魔」法術；悲羅漢取得「黃色舍利子」之後，學會「沙門斬」法術。

走出枉死城後，利用「乾坤大挪移」到鬼判殿，再經墮落谷進入閻浮堤洲。古濤很慶幸「病經」未落入黑天鬼王手裡，而高僧也於此時離去。

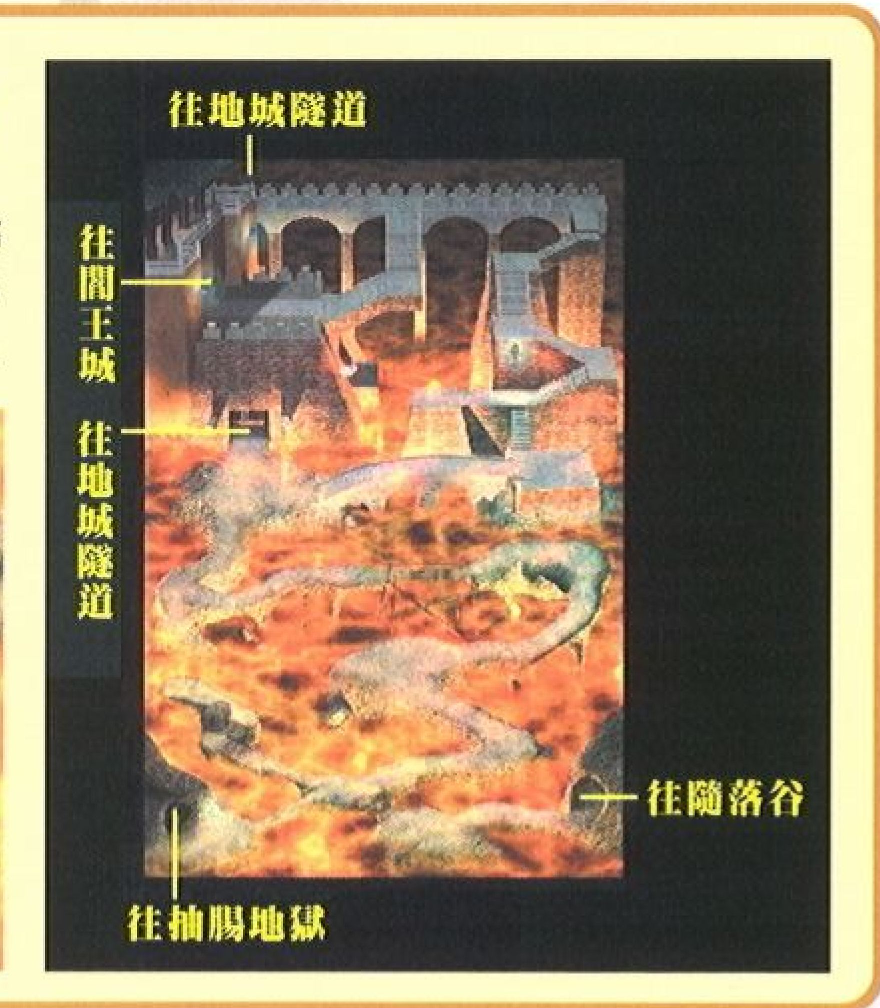
01：鬼爪奪命符
02：朗石
03：菩提天珠、白色舍利子、黃色舍利子




## 閻浮堤洲

往地城隧道前有鬼卒擋住，白無常勸說萬勿打草驚蛇，因黑天鬼王的的法力已臻無可估量之境，不可冒進硬拼。既然如此，那就先往左下方的抽腸地獄前進。





# 抽腸地獄



武昭乃閻王城的武術官，因黑天利用陰法將其畢生功力散盡，又毀了他的元魂，現在落得像個連壽芥種都抬不起的無用老鬼了。

據說壽芥種都被黑天鎖到車崩地獄了，悲羅漢提議前往搶奪壽芥種，武昭則致贈「八仙酒」，據說用來對付那干鬼卒極為有效。

回到墮落谷後，將「八仙酒」遞給下方的鬼卒，趁他酒醒之前進入車崩地獄找尋壽芥種。



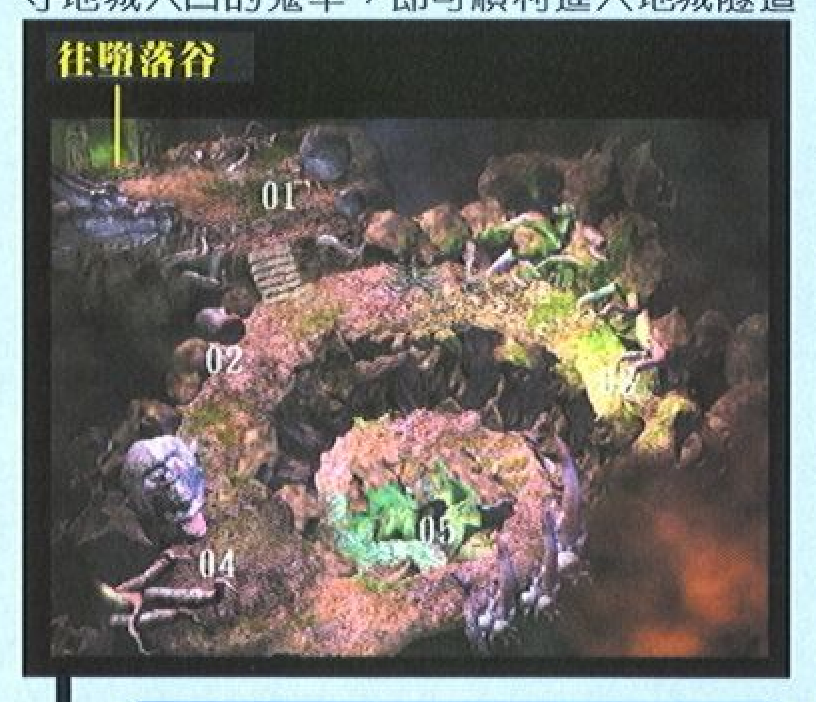

01：七彩水晶
02：抽腸地獄圖
03：九轉玉女帶
04：武昭

# 車崩地獄



黑無常取得「黑色舍利子」之後，學會「轟天大法」法術。取得「壽芥種」和「孟婆湯」之後，回到抽腸地獄將「壽芥種」遞給武昭，武昭隨行後，攻擊力大增。

回到閻浮堤洲，將「孟婆湯」遞給看守地城入口的鬼卒，即可順利進入地城隧道。




01：冥界斗篷
02：車崩地獄圖
03：黑色舍利子
04：壽芥種
05：孟婆湯

# 地城隧道

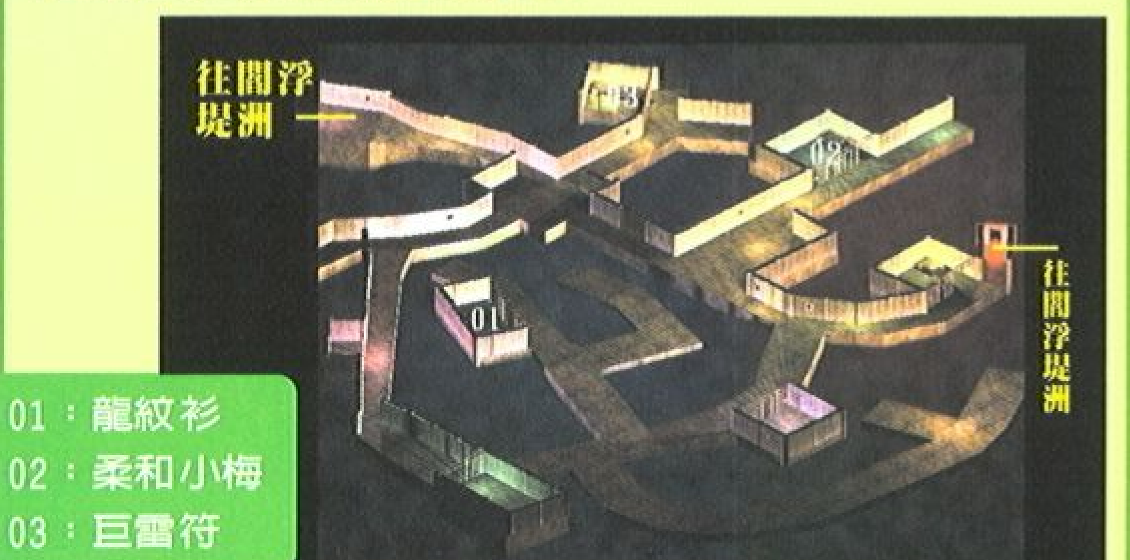


跟牢房裡的鬼魂說話之後，武昭就會告辭離去，對付黑天鬼王的事，得由閻羅王自己動手了。

地城已成了黑天鬼王的私用牢房了，悲羅漢在牢房中找到妻女，妻子深明大義要他協助閻羅王奪回王位，一家也好返回陽間團圓。小梅提到先前看過煙婷，不過進來時就被鬼卒帶往大殿了。



走出地城隧道到了城樓上，右方的階梯底端尚有妖怪。步下第一段階梯轉左即達閻王城了。




01：龍紋衫
02：柔和小梅
03：巨雷符

# 閻王城



進入城中即可見到黑天鬼王，忍受這麼久的滿腔怒氣可以好好發洩一番了…打敗黑天鬼王救出煙婷之後，閻羅王於深思熟慮後決定要將她送回陽間。




01：黑天鬼王

完






## 突如其來的謎之少女

一早起來，就有人在問候本遊戲的主角，免不了又開始跟別人“切磋”了起來。敗陣後情緒不穩的亞徹就去樹蔭下乘涼，他的好友庫伯來安慰他，並鼓勵他繼續切磋（果然是一群不良少年！）。突然！亞徹聽到有人在呼喚他：「請幫幫我」，庫伯卻沒聽到。「請幫幫我！」，這次亞徹確信自己沒聽錯，立刻循著聲音的來源來到了垃圾場。突然在面前出現了一道刺眼藍光，一個少女就這麼出現在亞徹的面前，在經過幾番詢問下，原來她名叫艾美，父母已經過世，不知是何原故而兩眼看不見，當然更不知道為什麼會來到這裡。聽完艾美的遭遇後，感同身受的亞徹便說道「做我妹妹吧！」，然後艾美就這樣被亞徹給帶了回去（這樣算不算是拐帶未成年少女？）。

## 食品工廠的小冒險

六個月後，亞徹要去垃圾場去找一些值錢東西來換時，艾美感到有些許的不安，希望哥哥不要走。亞徹不以為意地只是稍稍安撫一下艾美，不過艾美卻提出更奇怪的請求，指著夏肯絲的方向，希望哥哥能帶她去。雖然夏肯絲是只有貴族才能去的地方，一般平民是不可能進去的，不過亞徹在面對妹妹的請求下，最後還是答應了。



答應了艾美的要求後，亞徹立刻動身前往魯登工業區後面的垃圾場，在四處尋覓下，找到了一台機械式發電機，雖然有些破舊，應該能賣到一點錢吧？亞徹立刻到雜貨店想要將手上的發電機脫手，卻看到兩個不尋常的訪客，原來是斯帕勒坦的人。

雜貨店的老闆有意打斷跟兩位的談話，說了一句「鮪魚來了！」，那兩位也會意到的樣子立刻閃人。兩人走後，亞徹就跟雜貨店的老闆一陣討價還價以500元價格和三個麵包成交，雜貨店老闆順便提供一個消息，食品加工廠有時會丟一些好的鮪魚罐頭，希望亞徹能去撿回來賣給他。

出了大門就看到庫伯，手裡拿著一塊廢鐵，「別傻了！那個吸血鬼會給你東西嗎？」亞徹說道。隨即掏出100元和麵包給了庫伯，庫伯感動的掉下眼淚說：「你對我真是太好了，亞徹！」，之後亞徹跟庫伯約定明天去食品工廠。



第2天，亞徹正要去庫伯家時，覺得兩手空空不好意思，於是就到麵包店裡"要了"三個麵包，亞徹把麵包給了庫伯，庫伯則將麵包給了家人。在出城前，亞徹要求庫伯先去看他母親的墓，沒想到竟成了個空的坑洞，庫伯說：「知道是誰做的嗎？」，亞徹：「不知道，如果我知道是誰做的一定要那個人死的很難看！」。

悲憤的兩人到了食品工廠，逕自走到後面的垃圾場，突然庫伯感覺到地在搖，忽然有種不安的感覺。突然！從地上冒出一隻大蜈蚣，向兩人襲來，一時土石飛濺，痛不可言，回神時蜈蚣卻不見蹤影。這時亞徹立刻跳離庫伯身邊，才一著地，那隻大蜈蚣就向亞徹衝過來！庫伯向蜈蚣丟了三把飛刀，這時聽到蜈蚣一聲慘叫，鑽回了地面。亞徹看機不可失，對著地面不停的揮砍，此時火光四起，塵土飛揚，直到地上冒出了大量的綠色黏液，兩人才鬆了一口氣。在蜈蚣屍體不遠處發現了鮪魚罐頭，還是上等的鮪魚罐頭呢！兩人喜出望外，愉快地帶著鮪魚罐頭回魯登，庫伯說：「我們賣個好價錢吧！」，亞徹卻說：「我要帶回家去」，「哦！～是為了可愛的妹妹吧　！」庫伯笑著說，亞徹：「少囉嗦！我先回去了！」，兩人就在原地分手。




## 綁架事件

亞徹在回家的路上看到了一個異象，三個男人在跟一個喝醉酒的女人在切磋。正要衝上去一起切磋時，三個男人突然往後縱身一躍！「多謝賜教！」「醉拳嗎？」，亞徹一陣狐疑，卻有一件是讓亞徹更為吃驚，「娘～！！」亞徹差點失聲叫出來，冷靜想一下，應該只是長的像而已，那女人隨後也離開了，趕快回家才是。





一回到家中，就看見有兩個夏肯絲的走狗跟艾美在"切磋"，並趁抓住了艾美，「你們想對我妹妹做什麼？！」亞徹大聲斥喝！「做什麼？當然是做我們想做的事！」兩個走狗齊聲，亞徹立刻拔刀衝向前，只見他們掏出手槍，亞徹感到一陣酸疼，就倒了下去。



過了許久，亞徹跳了起來，立刻奪門而出，這時庫伯已經在門外，「發生什麼事」庫伯狐疑地問，亞徹急忙地問說「我妹妹呢？」，庫伯說：「我聽到槍聲就立刻趕來這裡，我到的時候這裡的時候已經沒有發現任何人了」，亞徹不管三七二十一立刻衝向雜貨店，把雜貨店老闆吊起來毒打一頓，詢問艾美的下落。得知那些走狗把艾美帶到魯登機場去了，亞徹說那裡警備森嚴，一般平民是不可能進去的，不知有沒有什麼好辦法。庫伯說在魯登機場那裡，有一個下水道的入口，那裡可以潛入到機場，兩人立刻往北前往魯登的機場。

## 飛船

到了機場入口，下水道裡怪物很多，但等級都很低，不用太理會牠們。一上來的時候就看到兩個工人從一個房間裡出來，庫伯說我們去偷兩件工作服好了，當亞徹和庫伯都換上機場的工作服後，就很順利的混進飛船裡面，正要打開門尋找妹妹的下落時，卻發現門都被反鎖了，飛船這時也已起飛，只好打開天花板上的通風口，慢慢的爬行當他們爬到其中一個房間。當爬到正上方時，看見了艾美和一群走狗在商量什麼事情，「為了避免麻煩，先讓她沉睡一陣子吧！」另一位說：「這個解法可能要到夏肯絲才能解的開」，亞徹發現了艾美所在位置，便加速的爬，希望能趕快下去。



當爬到另外一個通風口時，發現了一群蒙面人，其中一位蒙面人說：「我們待會用催眠劑，衝進去把房間裡的人都殺了！把人帶到比巴」，亞徹這時候知道大事不妙！趕緊尋找走道的通風口。此時發現通風管有一個岔路，立刻從岔路的風口跳下去，衝到那批蒙面人的房間 ，但裡面已經空無一人。



無法再耽擱了，馬上衝向艾美的房間，發現了三具走狗的屍體，相信那群蒙面人還沒走遠。突然聽見一聲巨響，立刻尋找聲音的源頭，繼而發現那群蒙面人就那裡，還把船弄個大洞。蒙面人1說：「糟了，來了一個壞事的，用這個來對付他們！」，這時從破洞裡冒出一個大機器人，右手手中握有機槍，向著亞徹掃射而來。還好，亞徹轉身向右逃跑，地上出現了一排整齊的坑洞，庫伯向機器人丟擲飛刀，但似乎沒打中要害的樣子，機器人立刻用左手噴出了雄雄的火炎，差點把庫伯的眉毛給燒掉了。

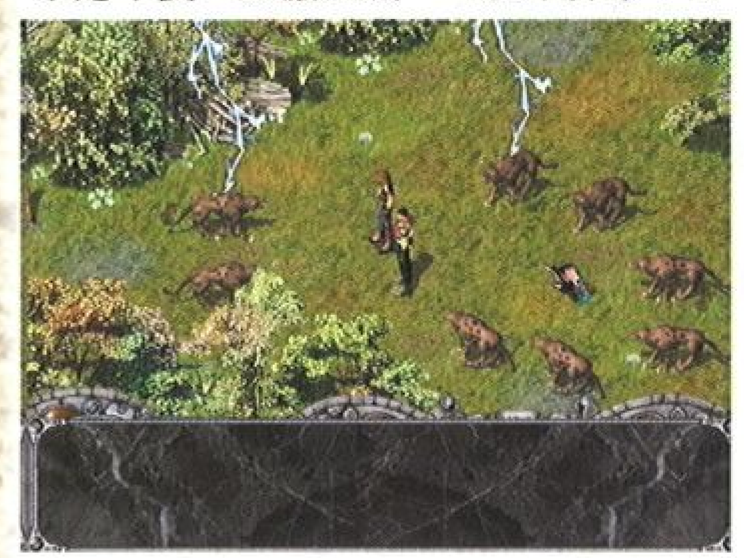


這時候飛船突然一陣搖晃，當兩人站穩時，發現機器人有點不正常，認定這是欺負弱小的大好機會，立刻衝上前去猛敲猛打，終於把機器人制服了。這個時候船身搖晃得更厲害了，兩個人立刻前往救生艇的位置，去追那一批蒙面人的下落。到達救生艇時，亞徹說：「好了！庫伯你來駕駛救生艇吧！」，「救生艇？！我那會駕駛救生艇！」庫伯很驚奇的說，就在兩個人爭論如何操作救生艇的問題時，救生艇正緩緩的下降，兩人渾然不知所覺，仍然繼續爭吵，直到發生了一陣天搖地動，才知道已經著地了。當他們爬出救生艇時，庫伯說：「這是那裡？」亞徹說：「我也不知道，出去走走看吧！」。



# 神秘女性

當他們走進樹林時發現了一群野生動物想要與我們兩人切磋，應該不是切磋吧！還是趕緊逃跑吧！跑了很久，很不幸的發現一大群群居的野生動物，想要來吃午餐，亞徹大喊：「逃不掉了！」。這個時候突然



出現一陣閃光，把所有群居性的野生動物都給燒焦了，這個時候走出了個女人的身影，亞徹吃了一個大驚，心想：「怎麼又是！」，庫伯很機警的問那個女人「妳是誰？」那個女人回答了一句話：「跟你們的目的一樣」，庫伯一時之間也不知



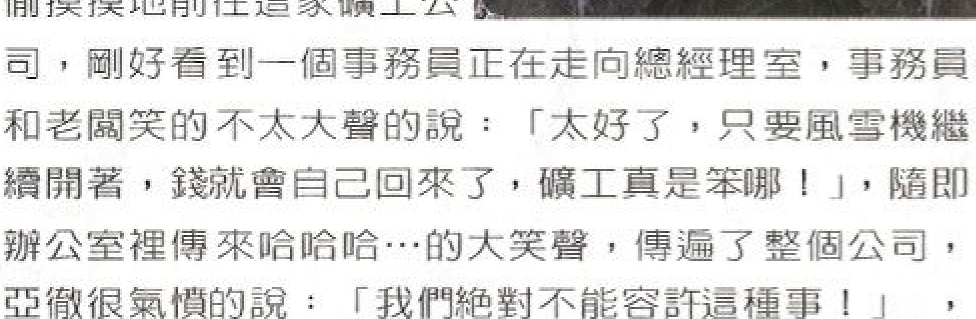
道該說什麼，亞徹則毅然說「我們要怎麼走？」，庫伯更迷惑說：「我們是不是應該相信這個女人，至少應該要問她的名字吧！」「庫伯，先別管，照著她說的去做」，亞徹接著問那個女人「請問一下您的大名是？」，當然那個女人也不知道她自己的名字。在三個人不停的討論之下，終於決定把這個女人定名為『萊娜』，三個人終於從阿斯嘉特樹林3走了出來（玩家大概知道那個女人應該是誰了，絕不是亞徹的娘，那是神!）。

# 暴風雪的成因

亞徹一行人到達了費展，費展是一個因礦業而發達的都市，從這裡有一條山路可以順利地通往比巴，當詢問這裡的礦工如何前往比巴的山路時，這裡的礦工卻說：「這裡已經被暴風雪困住了，必須等暴風雪



停住才能前進」。四處向村民詢問的結果，似乎有一種大陰謀，原因是礦工向公司拿了薪水，就開始了暴風雪，礦工們漸漸地花費了所有的薪水在這裏，就開始向公司賒帳，亞徹和庫伯的結論是，大概等礦工賒的差不多時，暴風雪大概就會停了。為證明這個假設，三個人偷偷摸摸地前往這家礦工公



司，剛好看到一個事務員正在走向總經理室，事務員和老闆笑的不太大聲的說：「太好了，只要風雪機繼續開著，錢就會自己回來了，礦工真是笨哪！」，隨即辦公室裡傳來哈哈哈…的大笑聲，傳遍了整個公司，亞徹很氣憤的說：「我們絕對不能容許這種事！」，庫伯說：「我們怎麼樣才能知道風雪機在哪裡呢？」，萊娜說：「去修理那個人就是了！」。說完三個人立刻躲到空箱子的後面，等到事務員回到自己的房間，立刻前去與他“親切”的交談，終於逼供出了風雪機的位置和秘道的鑰匙，立刻前去扁那個風雪機吧！



沒想到那個風雪機不是心裡所想的風雪機，那個風雪機會移動，還會放魔法，還好萊娜的魔法比它更強。不一會，那個風雪機終於被破壞了，暴風雪也停了，這時候礦工也跑來看發生了什麼騷動，亞徹三人向礦工說明了一切，礦工立刻殺到公司去，眼看就要發生暴動，這時候軍隊突然來了，把一群礦工趕走，軍隊並向老闆說：「您的安全，由我們來保護」，老闆笑著說：「真是軍民一家啊！」」，萊娜說：「這已經不干我們的事情，我們走吧！」。





# 教團秘密基地



隨即沿著山路，走到了比巴，亞徹立刻到比巴的機場去看看，當然是沒有人啦！這時候，萊娜要求暫時先離開，庫伯和亞徹只好先回到市鎮上。在市鎮上兩人四處地打聽，聽到說有一個叫基特的人消息很靈通，不過價錢很高，於是立刻衝到酒吧。見到了基特，亞徹詢問基特，有沒有看到一個瞎眼的小女孩，基特說：「那就看你出的什麼價錢了！」，亞徹便拿出了鮪魚罐頭，庫伯說：「這個未免太貴了吧！」，基特眼睛一亮，笑著說：「這真的是鮪魚罐頭！在另外一



個關閉的酒吧上面，有一個建築物，那是教團的秘密基地」，兩個



人走出酒吧，正好看到萊娜也回來了，一行人便前往教團的秘密基地。

到了一個門口，萊娜說：「有很強的反應！」，進去那個房間時，看見了一隻很大的怪物，隨即又是一場惡鬥…在順利的打倒那個怪物後，終於看到了艾美，可是卻已不省人事了，萊娜說：「這是被人施了法」，庫伯說：「你能解的開嗎？」，萊娜說：「這個暫時不能解開」，這時忽然聽到有人大喊：「有人闖進來了！」於是趕緊抱著艾美離去。



# 神秘組織富萊爾



正在尋找躲藏的地點時，突然從一個鐵門冒出了基特的臉，基特說：「快過來這裡！」，眾人別無選擇，只好進去那棟建築物裡。進去後，裡頭有幾個穿著怪異的男人和基特在一起，基特先開口說：「這裡是富萊爾的秘密基地」，庫伯驚呀地說：「原來你們就是富萊爾呀！」，基特說：「我們不知你們的目的為何，所以不提供任何協助，看來，這個女孩很重要的樣子



」，亞徹說：「這時候，可以對我們提供協助了嗎？那好，有誰能讓我妹妹醒來？」，基特說：「那我們請先生來為你解答好了，雖然他是福斯派的，但是還是受到虎克派的尊重」。這時來了一個頭頂上有六十燭光的老人家，經過他一陣山高水遠的解釋

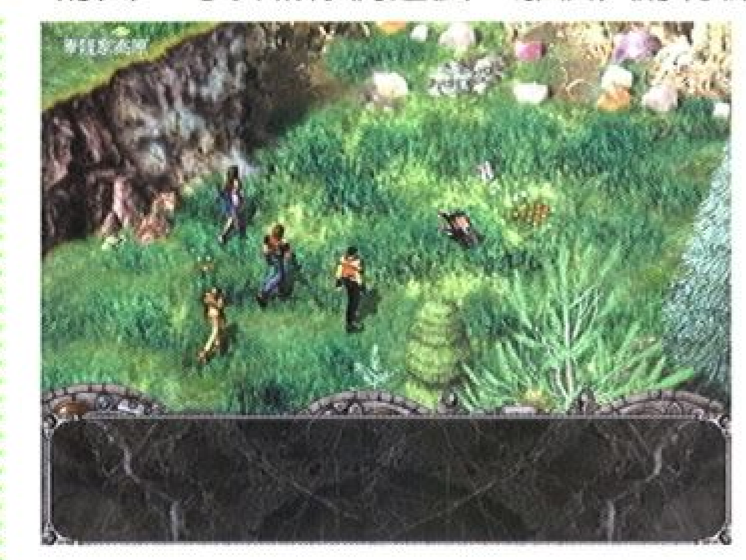


後，原來教團在很久以前，確實召喚出了神，可是那個神，當然不聽教團的命令，以致於他們想要將神注入到小孩的肉體上。結果大部分的小孩子都無法接受而死了，只有一個小孩可以接受，那就是艾美，有瞎眼應該是注入後的後遺症，至於如何將沈睡的艾美喚醒，碧隆家高原的岩鹽應該可以解決。得到了這個消息，亞徹立刻準備好行囊，前往畢隆家高原。

## 畢隆家高原

歷經千辛萬苦到了畢隆家高原，終於看到了一個山壁上長滿了岩鹽，基特說：「好多漂亮的岩鹽，到底要幾塊才夠呢？」，萊娜說：「只要一塊就夠了」，庫伯說：「他說一塊就夠了」。庫伯就拿了地上的一塊岩鹽，準備下山。

當亞徹回到了富萊爾的秘密基地將那塊岩鹽交給了先生，先生說：「請各位好好休息」，當天晚上，庫伯在陽台上，詢問萊娜她到底是什麼來歷時，突然地上一陣爆炸，一陣天搖地動後，衆人一陣慌亂，「有人闖進來啦！」。過了許久，衆人才集合起來，討論結果是艾美被教團的人給擄了回去，應該是連夜給送到了教團大本營，那裡頭是他們的勢力範圍，可能會有危險。亞徹激動的說：「再危險我也要去！」，先生高興的說：「好吧！在富士德有港口，裡面有我認識的人，可以載你們過去，那個人的特徵是手裡拿著釣竿，連基特也一起帶過去吧！」。一大早，一行人前往了富士德，終於在港口看到了一個男人，一副無所事事的樣子又不會走動（重要的NPC都不會走路的），在一陣親切的交談中終於將船開往教團所在的島。



## 教團新本部

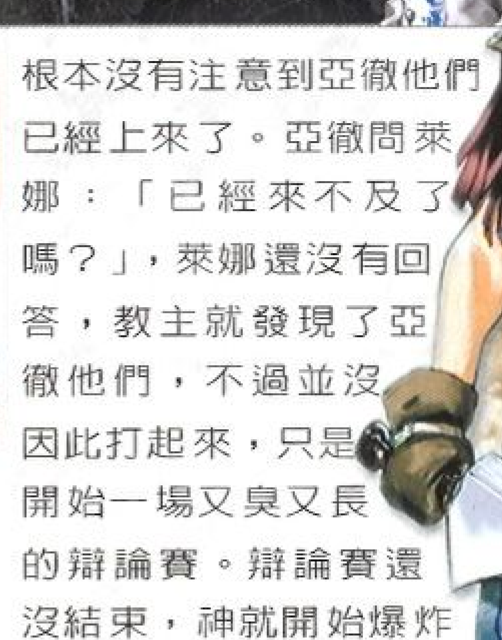


一路步行到隴家樹林，當走出隴家樹林時，已經快接近中午，終於抵達了降臨教團新本營，裡面的信徒都蠻友善的，詢問的結果得知昨天有教團行動隊回來，表示艾美也已經送來了。在四處摸索之下，摸了四套教團的衣服，並且從一位拉肚子信徒身上拿到了一堆所謂的聖器（別小看這些聖器，這些聖器雖然攻擊力很低，但是卻是由神的碎片所製造而成的，是唯一對神有破壞力的武器）。穿了新衣服總算混過門口的守衛，一路往塔頂前進，衝到某一層樓時，發現居然沒有路，基特發現地上有一個奇怪的標誌，於是就踩了下去。此時前方竟出現一座類似橋的東西，人一走開，那個橋就恢復了原狀，結果大家就開始七嘴八舌的討論，到底誰要留下來。結果，萊娜就施了一個法術，造了一個亞徹，萊娜就叫大家就趕快走過去。當衆人走過去後，那個亞徹就消失了，庫伯看到右手邊有個小小的開關，一按下去那座橋又出現了，衆人才了解，只要按那個開關就好了。





一路順利的走到了塔頂，信徒們在看到了神被召喚出來，正高興得不得了時，根本沒有注意到亞徹他們已經上來了。亞徹問萊娜：「已經來不及了嗎？」，萊娜還沒有回答，教主就發現了亞徹他們，不過並沒因此打起來，只是開始一場又臭又長的辯論賽。辯論賽還沒結束，神就開始爆炸了，看樣子神也聽的很







煩。一瞬間，把所有的信徒都殺死了，只剩下亞徹一行人。亞徹再次詢問萊娜：「這是怎麼回事？」，萊娜回答說：「爆滿了，要去救嗎？」，亞徹堅定的說：「當然要救」。於是展開一場又臭又長的戰鬥，聖器實在是有夠爛，比市面上的武器還要差很多。神的皮又很厚，補一次HP又1400，戰鬥持續了很久，終於將所謂的神給轟下來了。亞徹說：



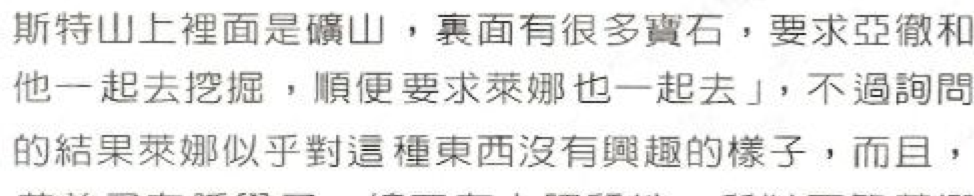
「該怎麼辦呢？」，萊娜說：「讓開！」隨即施法將艾美給救了出來，眾人立刻坐船回富士德了。

## 與好友的分離

回到比巴，先生已經在秘密基地等我們，先生說：「既然如此，你們跟我們一起回到卡倫，你們在魯登已經沒有辦法生活下去了」，庫伯說：「我要回去，在那裡還有我的家人」，先生：「富萊爾的人會安全把你送回去的」。亞徹在此跟庫伯道別，帶著艾美去富士德，於是眾人到了卡倫。基特說：「這是以前的舊基地，現在住人還滿舒適的」，將所有人都安置好之後，基特要求亞徹去港口。亞徹路過港口看到先生在一個地方站著，亞徹立刻前去親切的交談，先生說：「這是我平時的職業，看守倉庫」，說罷，亞徹立刻到達港口，看見基特在那裡等著。基特說明：「在阿美提斯特山上裡面是礦山，裏面有很多寶石，要求亞徹和他一起去挖掘，順便要求萊娜也一起去」，不過詢問的結果萊娜似乎對這種東西沒有興趣的樣子，而且，艾美又在睡覺了，總要有人照顧她，所以不管萊娜了。



阿美提斯特山，路非常地複雜，好在基特對於寶石特別的敏感，走過1、4、11、14、12，走到一個地方的時候忽然說：「嘿！嘿！嘿！我聞到寶石的味道了」。一進去看果然有三顆寶石在那裡，不過那三顆寶石都會動，基特向左邊的寶石射擊，左右兩邊的寶石是滿脆弱的，而且砍完了會不停的再生，並得不到任何的經驗值。這時，兩人終於發現只有其中一顆寶石是可以獲得經驗值，於是兩人合力將那為首的寶石砍掉，接著把剩下的寶石了結，這時候亞徹又聽到艾美在呼喚他了，於是馬上飛奔回卡倫。



# 胡拿之行

才一到卡倫，就看到福斯派的匆匆離去，去詢問虎克的結果，原來福斯派要搶走艾美，不過沒有成功就是





了，不過虎克要求把夏肯絲最後一塊碎片給摧毀掉，萊娜也認為這是一勞永逸的好辦法，亞徹只好答應了。虎克的辦法是，先到胡拿和當地的富萊爾接觸，再到巴山，去拿貴族的衣服和身份證，再從胡拿飛機場飛往夏肯絲，而虎克要求基特、艾美、萊娜和亞徹同行，虎克另外帶人去胡拿等他們。

亞徹一行人當天爬上了海拉特山，看到了一個廢墟，而基特說這是以前祭祀古代神的地方，現在因為沒

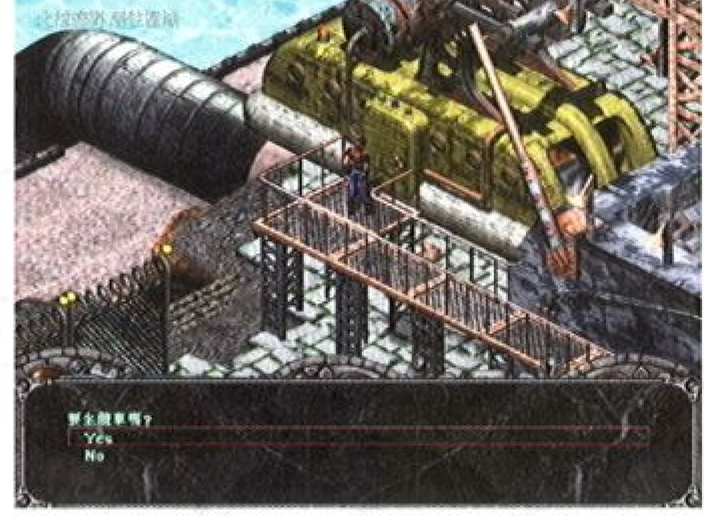




有人在拜了，所以就任他荒蕪了，萊娜似乎有些感慨。第二天早上，到達了北拉麻得，不過這個城市似乎得了一種怪病，艾美似乎也有所感應，而根據基特的說法，這裡北方曾經有降臨教團待過一陣子，後來被軍隊剷平了，現在只好去降臨教團，看看到底發生了什麼事。裡面一堆不死系的怪物可以好好讓基特練功，未來可以順便找庫伯來練一練。

當艾美走到一個門前又有感應了，萊娜說：「果然是方向舵！」。眾人一進去就看到一個超大型的魚在水中跳啊跳著，在人多好辦事的情況下，一下子就讓那隻魚不跳了，萊娜說：「這是碎片沒處理好的結果」，艾美很難過地說：「我也會變成那樣子嗎？」。一行人一路打屁，回到北拉麻得，所有得病的人都好了，終於可以坐纜






車到南拉麻得。

走1、3、4、5走出普波斯樹林，到達胡拿。根據當地人的說明，巴山是貴族的度假勝地，因為要帶很多傭人的關係，所以胡拿變成傭人的度假勝地。進入PUB跟老闆講了通關密語，老闆帶著亞徹他們去通往巴山的地下道，一出來亞徹他們穿的實在是太普通了，被貴族誤認為是傭人。就因為這樣，很順利地混進旅館。

在櫃臺拿了房間鑰匙，在房間裡取得了衣服和身份證，回到了胡拿利用胡拿的秘密通道通往



做的到，亞徹就大聲怒斥的說：「你竟然把我的妹妹當成東西！」，語畢，就立刻衝上去但立刻就被人敲昏了，這時候突然有人來報告，這些政府官員才知道，他們只是誘餌，萊娜和虎克已經先把碎片搶走了。這時候艾美忽然溶化，原來，這個艾美是假的，真的艾美在萊娜那邊。於是基特和亞徹就被關在地牢裡面，而萊娜走下水道時又被虎克困住了，這當然是馬勒仙教的。這時候庫伯走進地牢，叫醒亞徹和基特，原來後面跟了一個女人

機場，這時虎克已經在那等著了。當衆人換好裝，飛船順利的抵達夏肯絲，並很快地過了關卡，到達了夏肯絲。這時虎克帶他們到下水道入口，因為情報不足，所以無法得知哪一個才是正確入口。亞徹選了左邊虎克，選擇了右邊，奇怪的是萊娜選擇跟虎克一起走，亞徹一走出洞口，就被帝國軍的人抓了。





亞撤一行人被帶到最高領導人的面前，而那個人開出的條件，只要亞徹能說的出他就能

，這個女人原來是教團的間諜，告訴他們虎克也不是什麼好東西，他們根不是來摧毀碎片的，他們是要拿來用的。

## 虎克的陰謀

走出地牢後，結果就被他的上司麥爾給看到了，他們立刻將這個間諜給打掛了，於是又跟政府軍的人打了一場。手榴彈真的很厲害，請多加小心。亞徹立刻帶著庫伯等人往下水道前進，看到了被困住的萊娜，詢問基特如何解決，基特說：「用岩鹽就可以解除」，基特馬上就帶著萊娜往下水道移動，看到虎克正在完成他的野望時，萊娜立刻施法將亞徹他們傳回安全的地方。這時候就看到一群福斯派的人說：「那不是我們的錯，那是虎克的所做所為」，又說：「你們想知道解決的辦法嗎？」，福斯派的人立刻帶他們到藏身之處，在這裡又見到了先生，先生開始解釋：「現在的神已經把夏肯絲給爆滿了，因為是真的神的關係，可能會把整個世界給毀掉，想請他們幫忙爭取時間，直到他們想出解決方法 」。



# 最後之戰



到卡倫的倉庫去取得絕界石，先把夏肯絲的神給封住，萊娜則認為絕界石太弱了，根本不可能拖的太久，先生則說：「不試試看怎麼會知道呢？」，亞徹立刻前往魯登的機場，再走一次下水道，走到飛船的駕駛座，亞徹和庫伯又在爭吵著誰去開飛船。這時候終於來了兩個會開飛船的人，還是先生設想周到。立刻動身開往卡倫，在先生常常守著的倉庫裡發現了數塊絕界石，立刻帶回魯登的藏身處，富萊爾負責其他的地方，冰月則由亞徹來負責。只能用飛船才能開到冰月，切記：一開始一定要由最右邊的路往上走，否則是不能走到冰月的頂上。



當絕界石順利發揮效果，又回去問先生時，先生仍然沒有任何解決辦法，這時候萊娜倒是想出了辦法。用神器從內部切開到核心，讓亞徹去把艾美拿出來，結果眾人都想都到降臨教團的神器，萊娜認為那些都是假的神器，對付真的神應該是不管用的，於是先生想起了古代神的傳說，不過不用聽先生的臭蓋，地圖就有一個標明了古代神神殿的東西，只要飛船開過去就可以了。







到了古代神的神殿，有一個超大型的石門，萊娜一施法就把門給打開了，一下去就有三個穿了金屬鎧甲的人在那裡，當然免不了又是一場熱鬥！還是跟寶石一樣，那個猛補血的才是有經驗值的，只要對著那個猛砍就行了　，其它的血都不多，慢慢砍就行了。



了結那三個怪人後，就看見了古代神，萊娜又跟古代神閒話家常了。經過一陣哈啦後，那個神就給他們一堆古代神器，立刻動身前往夏肯絲了。在此提醒玩家，神器的攻擊力還是比不上市售武器，所以請找自己喜歡的練功聖地去練一陣子吧！打融合體要打兩次，才能見到艾美，第一次是在門口，第二次是要經過多次5、6、5、6、5、6、5、6才能見到第二個融合體，艾美就在不遠處，融合體不難打，剩下的結局就請慢慢看吧！



本篇完





天上的聲音告訴我正義與良心方向
人們的聲音對我說出心深處的渴望
為了再現萬世和平，
誓言迎向一場聖戰！
特蜜思
在厄里斯村以救世聖女之姿，
獨自擊敗獸人大軍而一戰成名。
爾後在聖法團的資助下組織救世軍，
展開格亞大陸的滅魔聖戰……
玩家將操控她的行動，
橫行遊戲的戰鬥模式與村莊模式。
佛克
艾瑪大主教的得意門生，
年輕的古文學者。
艾格妮絲的未婚夫。
經歷艾瑪大主教離奇死亡，
戀人失去芳蹤後，
緊隨在救世軍之後
展開調查………。
隨事件出現，從厄里
斯村開始便尾隨
在救世軍之後。
艾格尼絲
厄里斯村的美麗善良村姑，
眼見魔獸肆虐，人類毀滅在即，
毅然祈求無明，願意奉獻唯一生命，希冀和平降臨
化身成為滅魔女戰士……
人類移民格亞大陸（Gaea）已有數百年的歷史。
大陸諸王國早已忘卻開拓時期的勞苦耕耘，過著安逸歲月；
而今更甚物慾橫流、道德淪喪，連最粗鄙的盜墓者
也可以藉由盜墓致富興建教堂，歌功頌德。
老艾瑪大主教為挽救墮落的子民，再顯"造物主"
的神蹟榮耀，覓得遠古傳說中的—『創世神殿』祭文石板，
進行"啓靈"………，豈知竟然誤招邪魔惡獸降臨世間。
魔獸之王奧修迪與三大魔頭狄多雷、梅利斯、戴奧辛皆法力無邊，
施法獸化人類供之驅使作亂，並大舉入侵格亞諸國。
人類已難逃魔獸肆虐……，恐懼、驚荒無助，眼看群魔亂舞，末日已至……
NINGO 潤民實業 / 研發製作
Tel:(02)28128305 Fax:(02)28118477 www.ningo.com.tw
SOFT WORLD
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
萊爾富
全家 便利商店



Lost Chronicle
末日決戰
一場末世紀風華戰役的絕對演出
.....此刻，在厄里斯村的一位年輕村姑艾格尼斯，
毅然祈求無明；她願意奉獻唯一生命，
來化解人類滅絕的危機........
闇夜中傳來神祕聲音應許了她；
倏見半空顯現一道神光
直驅入艾格尼斯體內，烈焰灼光中
女戰士『特蜜思』誕生了！
誓言一場末日的滅魔聖戰.........
◎遊戲就從風景秀麗
的厄里斯村展開
是人類的末日？還是魔獸的末日？就由玩家你決定
《無與倫比的Real-Time 3D精緻景象》
「末日決戰」所有場景人物皆以即時3D繪製而成，
可以隨地圖360度旋轉
場景上還增加各種自然動態
效果，營造絕佳的視覺氣氛
◎創世神殿
一特蜜思與救世軍最後的滅魔聖戰場景
，彷佛是倉惶煉獄。
不斷噴著赤焰的火海，
祭壇上則籠罩著妖異的光柱，
光柱還不時打出強烈的閃電。

# 發售中

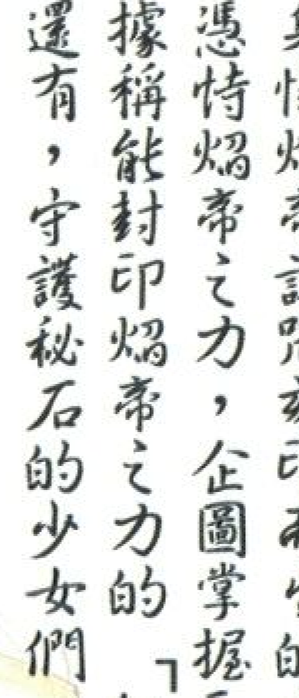
2000 台北電腦應用展
日期：8月2日－8月6日
世貿二館 /058.059.059.094



# 紅淚
KURENAI NO NAMIDA

原畫： 山本 和枝
劇本： 石川 洋一



出現在距今約800年前，將這片大陸化為焦土的炎之魔女，「焰帝」。
身懷焰帝詛咒刻印而生的少年武術天才，飛雷。
憑恃焰帝之力，企圖掌握天下霸權的凶惡團體，「馬氏一族」。
據稱能封印焰帝之力的「紅色秘石」。
還有，守護秘石的少女們……



## 蘊藏在紅色秘石中的真心思念……





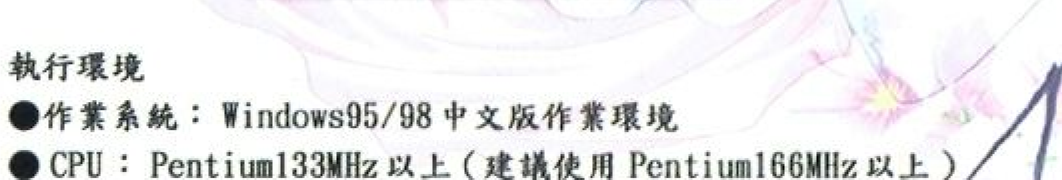
## 驚喜價：599元







**再送精美名信片組**



執行環境
- ●作業系統：Windows95/98中文版作業環境
- ● CPU：Pentium133MHz以上（建議使用Pentium166MHz以上）
- ●記憶體：32MB以上（建議64MB以上）
- ●顯示器：640×480像素以上的高彩（6萬色）顯示螢幕
- ●顯示卡：支援DirectDraw(DirectX 6)環境、配備2MB以上VRAM的顯示卡
- ●背景音樂：PCM音源
- ●音效卡：支援DirectSound(DirectX 6)環境的音效卡

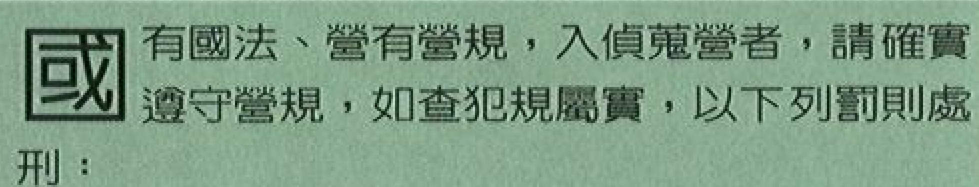


全中文 角色扮演



期待與您再度相遇……
Castle Fantasia
艾倫希亞戰記
Windows 95/98 中文版
2000 9.29 敬請期待
開發．服務 代理發行
SYMBIO
日商亞久里
軟體世界
智冠科技股份有限公司
信必優多媒體股份有限公司
TEL:(02)2243-4829
http://www.symbiosys.com.tw
台北縣中和市景安路10號4F

# 祕技補給站



國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



**超級上將**
●軍　餉1200元●
另贈雜誌一期



**戰鬥營長**
●軍　餉900元●
另贈雜誌一期



**愛情少尉**
●軍　餉700元●
另贈雜誌一期



**魔鬼班長**
●軍　餉500元●
另贈雜誌一期



**菜鳥天兵**
●軍　餉350元●
另贈雜誌一期














## 閻王令　學全所有法術

●黃耀禎

F3鍵 + shift鍵 = 增加金錢及法力

F5鍵 + shift鍵 = 學會所有法術

隨便先選擇一道具設成預備欄，然後再把此項道具傳給其他隊員，再從畫面下面的圖案按下使用，不但道具還在而且效果也出現唷。









## 笑傲江湖　九連擊密招

●黃世煒

在戰鬥時先按普通攻擊，再很快的按旁邊的任何一招招式， 然後再很快的回來的按普通攻擊；且不斷的一直按！嘿！嘿！欣賞敵人被九連擊吧，在遊戲初期很有用哦！







## 三國志七　謀反篡位更改國號

●施泰翔

### 打開多人共玩模式

在每個月下指令的主畫面下，先一起按住Ctrl鍵和Shift鍵,和滑鼠左鍵，記住，不要放掉。

再按滑鼠右鍵，便會出現幾個選項，第一個是扮演其他武將〝最多限8人〞，第二個是取消現在扮演的某幾位武將（假設您已經開啓了多人模式），第三個擇是現在扮演的武將全部交由電腦託管。

### 更改稱號

只要在武將能力畫面時，對準武將臉譜按住Ctrl＋滑鼠右鍵兩下，就會出現一個『您要更改稱號嗎？』的對話框，然後你就可以自由更改您的稱號。

### 更改國號

在畫面中按下地圖的全勢力，選擇自己的勢力之後，在勢力名這一欄中按住Ctrl＋滑鼠右鍵2次，就可以更改自己的勢力名稱。

### 謀反必勝法

若您當上了軍師，又和君主在同一座城，您便可以將自己以外的將領兵力調為0，這時發動謀反，是篤定勝利，您將接收這位君主的所有領地。

### 快速取得聖痕法

使用上述方法奪取一個大國的領地成為君主，再收刮所有的錢，下野，在找一個國家蹲著。每月不斷的對國家贈與，10000元聲名提升1000點，幾個月後我就是排行第一的名人。再來等著仙人授與聖痕，再來就是和武力高的武將訪問，打虎，拿聖獸。























祕技補給站

碗嘻
菜鳥天兵

# 明星志願2000　全面提高屬性

●雨蝶

遊戲中連按"S-T-A-R"再按以下幾鍵即可開啓



| | |
|---|---|
| CTRL+1 | 提早結束遊戲 |
| CTRL+3 | 全部屬性+100 |
| CTRL+4 | 全部屬性-100 |





我是
魔鬼班長

# 夢幻水族箱　養出美人魚

●曹弘毅

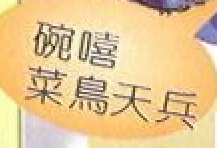
美人魚密技：





1. 把電腦日期調回七天前。
2. 進入遊戲中餵餵食（每隻魚要餵飽），換換水。
3. 再把電腦調快一天。
4. 重復⑵，⑶動作重復七次。
5. 再到遊戲中，魚就長到最大的，過不久就會生小魚，三對魚生過後，美人魚就出來了！（以上須用專家模式）





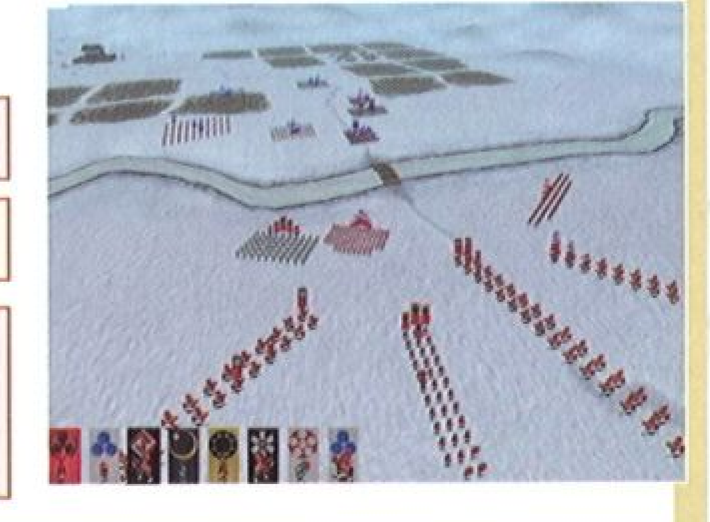
碗嘻
菜鳥天兵

# 幕府將軍　提升建築能力

●VINCE

遊戲中輸入下列密碼：

| | |
|---|---|
| daggins | = 地圖全開 |
| muchkoku. | = 無限的 KoKu |
| conan. | = 建築能力提昇並對KoKu產生負面影響 |











# 小魔女帕妃　睡三小時保健康

●ERIC-X



因為帕妃在每晚10時，只要在家就一定會上床睡覺到第二天早上8時，而要是到了凌晨6時還不睡，帕妃就會說“我已經累了”，而強制停下手上工作回家睡覺，第二天就會變成“睏倦”。因此只要安排上山採藥或長時間的調配，例如前往火山口，午夜1時回去，到小鎮時是4時，或者自晚上9時一連調8小時的藥，依此類推只要維持在凌晨5時完成工作或到家，睡3小時，第二天帕妃就依然保持“健康”，要花很長時間的調配工作可以利用晚上完成。白天就能做更多的事！



















# 瘋狂搖搖杯　招攬客人法

●猜猜



營業中，連續點取路上的人，此人便會有80%左右的機率會進你的店購買物品喔！雖然很簡單，但是真的很有用哦！







# 白劫　無賴賺錢大法

●徐祐營





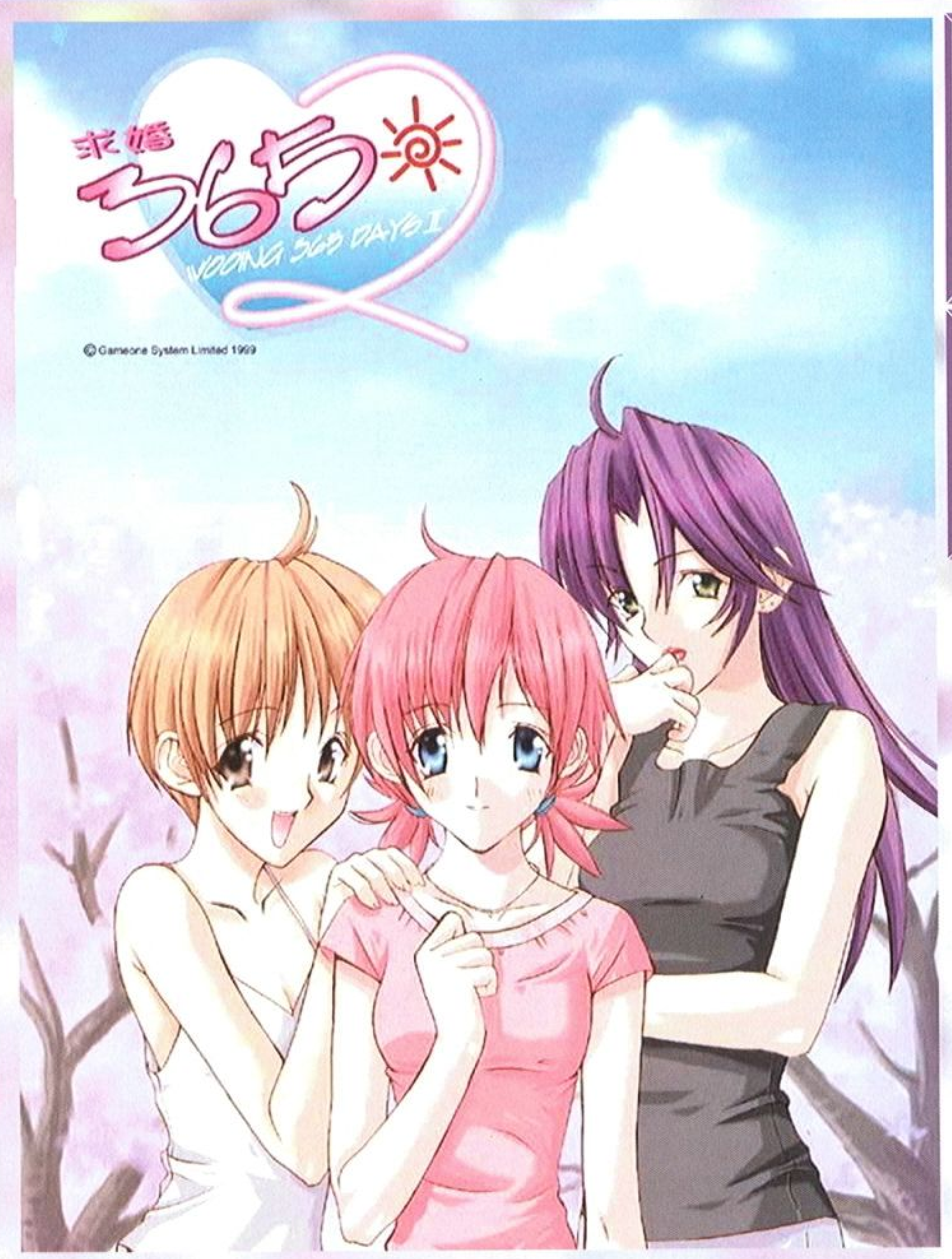
在買賣物品畫面時，先點選要購買的物品，再托曳至物品欄已有物品的地方，此時原處物品則被點選，而要買的物品便跑進你的行囊內，這時便可發現，東西買到了，金錢卻沒有減少。

ps.1餘城中任何商店均適用……亦可用此法賺取路費，將物品0元買進，高價賣出，（遊戲中藥水用的很兇）…也可以把快壞的武器、防具…，免費換新。



ps.2但需金錢仍足夠購買該物時才可使用本密技

秘技補給站




**基本規格**

| | |
|---|---|
| ☆機　型 | P-166 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆音　效 | 援DirectX |
| ☆顯　示 | 援DirectX |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | M、K |

**測試配備**

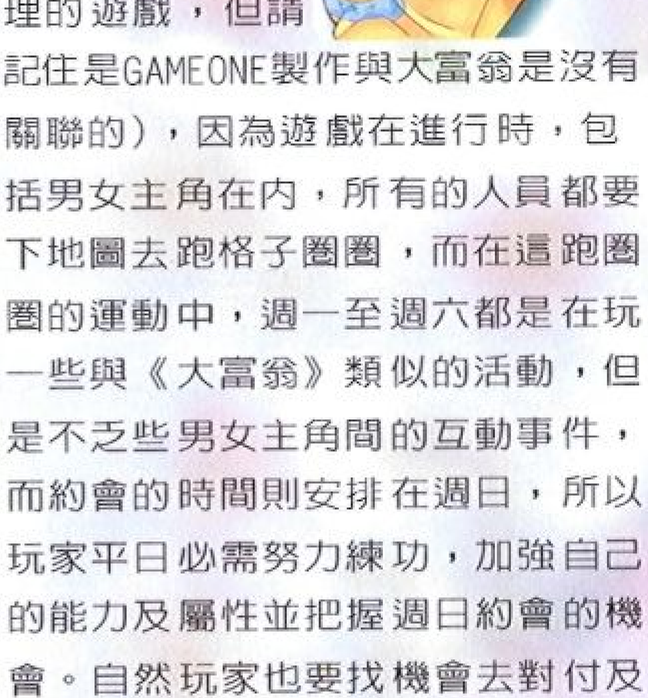
| | |
|---|---|
| ☆機　型 | PⅢ-600 |
| ☆記憶體 | 256MB |
| ☆音　效 | SB Live |
| ☆顯　示 | Geforce 256DR |
| ☆光碟機 | 50X |

喜歡玩戀愛養成的玩家對《求婚365日》這套遊戲應該不會太陌生，這套遊戲是由香港著名的遊戲公司《GAMEONE勁一番》所製作，事隔數年之後製作單位終於推出第二代《求婚365日II》。玩家如果未玩過這套遊戲的話，光聽名字也應該知道這是一套怎麼樣的遊戲，顧名思義，就是必需利用一年365天的時間來完成一項偉大的任務，就是成功追求我們的女主角囉！但是筆者進入遊戲之後真是嚇了一跳，以為放錯了大宇公司的片子《大富翁X代》。

故事的背景延續了上一代主角琪琪與夫婿結婚後過著幸福快樂的日子，時光飛逝，他們兩人的三位千金也長得亭亭玉立，她們不單只繼承了母親的美貌，而且性格上也各具特質。遊戲的展開就是由玩家努力在一年內提升自己並且去追求琪琪的千金開始。常常玩養成遊戲的玩家一定會發覺，《求婚365日II》與傳統的養成遊戲有極大的差異。



當遊戲開始時，玩家首先必須先選擇男女主角，自然的是根據遊戲名稱《求婚365日II》的思路，玩家就是先挑一名男主角扮演，同時也挑一名女主角來追求，當正式進入遊戲後將會發現，嘩！怎麼會是大富翁的介面（雖然是大宇代理的遊戲，但請記住是GAMEONE製作與大富翁是沒有關聯的），因為遊戲在進行時，包括男女主角在內，所有的人員都要下地圖去跑格子圈圈，而在這跑圈圈的運動中，週一至週六都是在玩一些與《大富翁》類似的活動，但是不乏些男女主角間的互動事件，而約會的時間則安排在週日，所以玩家平日必需努力練功，加強自己的能力及屬性並把握週日約會的機會。自然玩家也要找機會去對付及打擊對手減低其威脅性。





《求婚365日II》除了玩法特別外，畫面美工方面也下了不少的功夫，玩家除了在開場時看到那些美麗俊俏的男女主角畫面外，進入遊戲後這些俊男美女則立即變為可愛的大頭版娃娃〈Q版〉。至於遊戲場景及路線的畫面方面大部分是環繞著香港一些指標性區域，例如尖沙嘴、海洋公園、展覽中心…等等，

這也許是由於由香港製作公司製作的關係，對於台灣的玩家而言也許是有點點的陌生，但是正好也讓台灣玩家們能在進行遊戲中增加一些些對香港的著名景點之認知，可算是在玩遊戲以外的另一種意外的獲益。



事實上，如果不說《求婚365日II》是香港製作的遊戲的話，相信許多玩家一定會和筆者一樣，有一種錯覺把它誤認為日本製作的遊戲，因為遊戲中許多畫面及構圖都呈現出相當日式漫畫的感覺（少女漫畫的那種類型），無形中使人想起了前些日子，那些從日本移植過來大行其道的戀愛養成遊戲，也許是這種美美的畫面較易討得玩家的喜好。在畫面上《求婚365日II》的色彩也是十分的清新明亮，看起來讓人有種十分舒服的感覺，不像某些同類型遊戲在畫面配色上讓人覺得有點雜亂。從這點就看出製作公司在製作續集中依然相當之講究。

除了在畫面上所下的功夫，《求婚365日II》在"音"方面也下了不少的苦功，它採用了MIDI作背景音樂，當然不能和那些採用音軌方式並且有專屬主題曲的同類型遊戲相提並論，但基本上可以算是及格，另外遊戲也配有中文語音，聽說香港版的遊戲是配廣東話的，而來到台灣以後代理公司則把它改成國語。不過筆者認為語音部份的效果不是十分理想，相信最主要的原因是它阻礙了遊戲的進行速度，而且語調也十分的生硬，相較起畫面而言倒顯得有點不夠專業。但不管如何至少比起有些從日本移植的遊戲乾脆把語音拿掉顯得就強多了。



操作方面是遊戲整體中顯得比較弱的地方，筆者覺得這類型遊戲最基本一定要支援鍵盤和滑鼠，如果能支援GAMEPAD更好，當然《求婚365日II》均支援以上三種方式的操控，但可惜的是，在鍵盤操控方面沒有提供玩家自行定義的功能，玩家只能按照遊戲內定的三組按鍵操作，而且每組按鍵都十分的怪異（常用的ENTER鍵及空白鍵均用不上），要用鍵盤進行遊戲的玩家可能要花上一段時間來學習了，難不成用GAMEPAD來玩嗎？筆者似乎未見過有人用GAMEPAD來玩大富翁類型遊戲，所以真是有點無奈吧！另外在操作某些選項時畫面的游標並無法清楚的表示正確的位置，相信這絕對使得在進行遊戲時流暢度降低了不少，這兩點也是筆者認為在操作介面最大的敗筆之處。




整體而言筆者覺得《求婚365日II》可算是好壞參半，它有著漂亮精緻的畫面，而且玩法也十分創新，玩家除了可同時享受大富翁及養成遊戲外，更有機會和香港著名的影星張柏芝談談戀愛，同時遊戲中也提供相片的功能讓玩家們留下美麗的畫面。唯獨在音效上未如理想再加上操作介面不夠流暢以及遊戲需要700MB的硬碟空間。所以如果各位玩家覺得這以上小小的缺點並不重要的話相信以《求婚365日II》的畫面及玩法而言是值得各位玩家近期去嘗試的一套養成+大富翁類型遊戲。

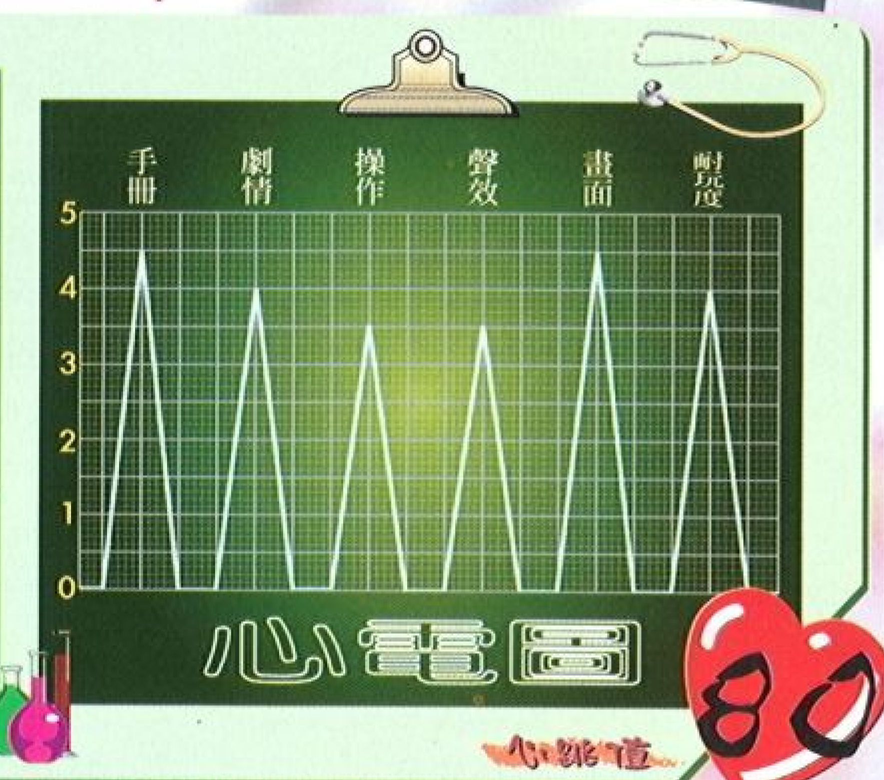





如果玩家像筆者一般，都相信大富翁類型遊戲並沒有任何技巧的話，那一切就只能看運氣了，不過《求婚365日II》還是有些地方值得一提的，如同每週女主角所講的第一句話，將暗示玩家本周是否有機會約到女主角，而每星期玩家只能擁有及使用一個道具（新的會覆蓋原有的），另外玩家每回的行動不要拖太久，因為那是有時間限制的。玩家當然想和遊戲的神秘人物（遊戲代言人張柏芝）約會，而她就是隱藏在第三位女主角小葵的背後，所以想一睹大明星的風采的話，趕快去努力吧！



／朱允中
joe@email.gcn.net.tw






**基本規格**
- ☆機　型：PⅡ
- ☆記憶體：64MB RAM
- ☆音　效：SB128live!
- ☆顯　示：3D顯示卡
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：K、J、方向盤+油門踏板

**測試配備**
- ☆機　型：PⅡ-500
- ☆記憶體：128MB RAM
- ☆音　效：SB128Live!
- ☆顯　示：DirectX相容卡
- ☆光碟機：Aopen 8XDVD

近年來由於3D美術的大幅進步，許多好玩的遊戲紛紛改裝新畫面，操作界面更加的人性化了，視覺與聽覺的效果，更是將玩家們的胃口越養越大了，許多遊戲真的非3D圖形表現就不好玩嗎？這是值得玩家們真心去體會的　・



今天我們介紹這一款賽車遊戲－雲斯頓賽車3，原文手冊厚得跟EA的戰機遊戲不遑多讓，但中文的翻譯本實在是…，可能中文簡短幾句話英文要好幾頁才能說得清楚吧！翻了翻其中的說明，看完了這本真的可以去做賽車場的調校員了，鉅細靡遺的說明，對於許多賽場上的專業術語亦多所述說，而其中與玩家最最相關的，莫過於每條賽道的解說了，手冊中將每條賽道的路面特性、賽場狀況、光榮歷史，以及調教建議等都"很詳盡"的列在其中，這些龐大的資料對於玩家來說是個折磨還是珍貴資料呢？我想相信擁有這套遊戲的玩家心中已經有了答案了！



近年來…ㄡ～不！應該是說有賽車遊戲以來似乎都是如此，只要是關於世界性賽車，如印地500、F1等賽事，對於校車的資料就有很多的著墨點在，而遊戲似乎也要玩家們依照自己的習性去調教一台屬於自己的專屬賽車，這種操作自由度在技術方面來說確實需要很多心思來創造這套遊戲，但在玩家眼中，有時候卻也會被視為一種引不起遊戲慾望的原因！

賽車遊戲最大－也是幾乎一成不變的特性就是在於單場繞圈與冠軍模式了，Sierra公司近年為了讓自己架設的Sierra on-line發揮他最大的效用，幾乎在所有的遊戲中都會有連線模式，哎呀呀，這就牽扯到玩家們手上的網路品質了，網路品質不良的下場…相信不用我多說了吧，所以玩家們想要在上網去跟網路上的好友ㄍㄚ、車飆個痛快




的同時，先看一下今天的連線品質吧！

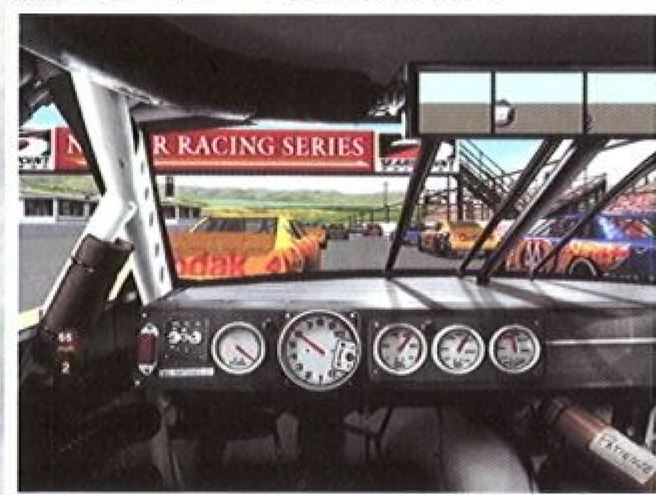
這款賽車遊戲不僅是照顧到了新手玩家，而且連一些老手玩家們的需求也照顧到了，一班玩家在操作上，對於鍵盤的操作有著習慣性的"苦手"，而許多老玩家們，則時常會瞪著搖桿或方向盤等"發呆"，遊戲中不僅支援鍵盤操作、搖桿控制，就連這幾年大行其道的震動方向盤（加上踏板）也







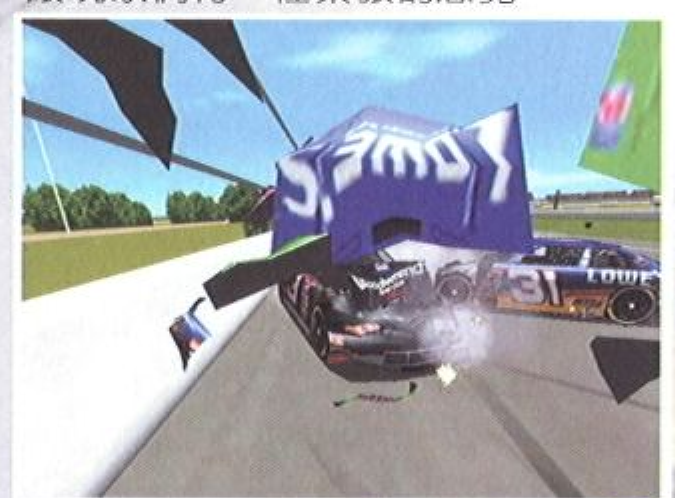
都有支援到，老中青玩家都有照顧到的結果就是讓大家都玩得很快樂，筆者曾使用著熟悉的鍵盤操縱，比起搖桿與方向盤來說實在好許多，而且按鈕也是不多，唯一的缺點就是無法控制油門大小的力道，這也是不用踏板的缺點。



說到圖像表現，近年它實在像是隻貪吃的怪獸，時常會將硬體資源壓榨殆盡，逼得玩家們拼命的升級硬體，但這實在需要大把的維他命M（MONEY）才能辦的到，這套遊戲在這部份也有照顧到硬體要求不夠的玩家，並以軟體加速的方式來彌補硬體的弱勢。遊戲中一開始就會發現一個小缺憾，那就是駕駛座裡面會動的東西不見了－駕駛員的手，這實在是減少玩家們追求真實的感覺，姑且撇開這點不談，遊戲中3D貼圖的效果實在屬於佳作，就連最慘的狀況－撞車，看起來也甚是逼真不已，而在冷胎加足馬力狂衝的同時，車後面溢著的那道白煙也實在逼真，而在車子擦撞到護欄的時候，下一圈回到那裡你會發現，護欄上面已經多了一道擦撞的痕跡了，而許多小細節，如天空與照後鏡的部份，也很明顯的看得出來設計小組的用心，不過當回到PIT加油換胎的時候那些PIT站工作人員卻是死死的動也不動，只有見到車子向右～向左邊傾斜一下，然後再換另一邊傾斜，這對於畫面上的享受也實在打了點折扣…。

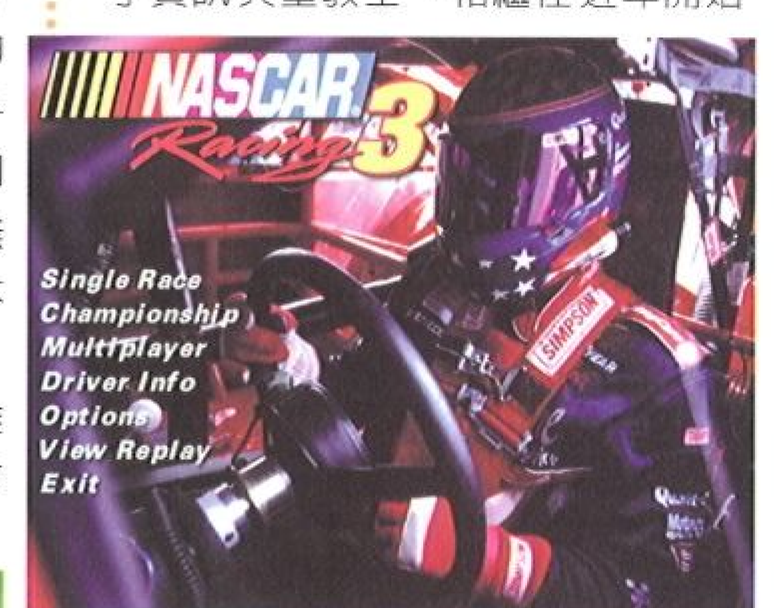


近年來5.1聲道的流行，使得許多遊戲也漸漸的開始注重到聽覺的娛樂了，遊戲中你將會體驗到車子的聲音，說的詳細些應該是聽的到車子在哪個方位，而在遊戲中，無線電也是沒有閒著，車隊經理會不時的與你“談天”，告訴你現在賽道的最新狀況為何，是否該進站維修了，那邊路段有車禍…等等，會讓玩家們有一種緊張的感覺。



說到耐玩度，相信這是個很見人見智的問題，對於許多喜愛賽車遊戲的玩家們來說，這套遊戲實在是專門為了這些玩家們設計的，因為它裡面的諸多更改，如後擾翼啦、胎壓啦、車色啦、胎內外傾角…這類許多數值方面的調整，泰半賽車迷可能會欣喜若狂，在經由調整不同的車況後，跑得感覺來說會更加的不同，相對的，也會有更大的樂趣在。

筆者拿到遊戲後總會習慣性的翻了翻手冊後方的製作成員，實在是越看越感傷，國外專業分工實在詳盡到極點，不光是程式與美工以及企劃人員都有不同的領域，甚至連遊戲測試都已經有了專業的部門，反觀國內，這些部份卻仍是停留在全盤通吃的狀態，大宇資訊與聖教士，相繼在近年開始

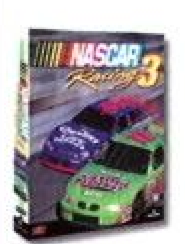



成立了馳援遊戲製作的專責測試部門，而本雜誌的老東家－智冠科技，也將在近期成立測試的專職部門，不過，亡羊補牢，為時未晚，相信在不久的將來，台灣自製的遊戲也能被國外的遊戲評論家拿來品頭論足一番。

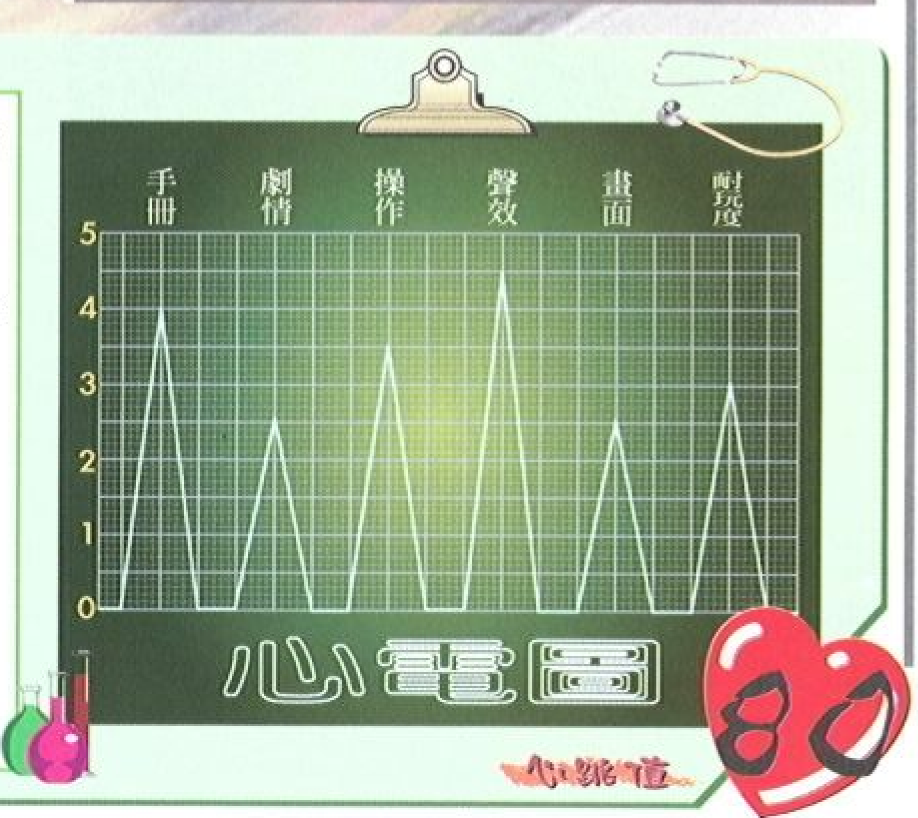





轉彎時我想不會有人還採著油門不放吧？沒錯！在轉彎時儘量將車子塞到外圍，過彎的時候盡可能的靠著中間偏內圈跑，再輕輕踩點煞車，而在出彎的時候再貼著圍牆邊緣跑，不過，可不是“靠”著圍牆喔，不過這種方法實在要靠著感覺去抓，要是再過不了的話，那小的再偷偷告訴你一個方法，嗯～這方法雖然有點老，但還是滿實用的，十多年前有位老友在玩風馳電擊時提出的“超級無敵祕密大賤招”，那就是故意去碰準備超越你的車子來製造一場大車禍，但是這樣作法實在有不少的冒險性，而且有時候還要靠著技術才能將車子穩定下來，對於賽道特性不了解的玩家們要用此招的時候得先存檔喔！



／華天黎
henry-huang@mail.eranet.net

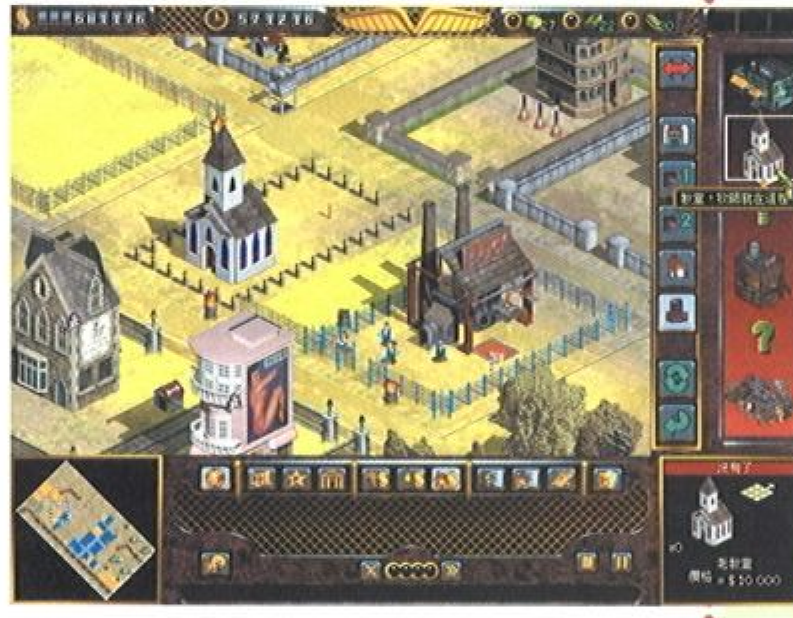





| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P-166 |
| ☆記憶體 | 16MB |
| ☆音　效 | 援DirectX |
| ☆顯　示 | 援DirectX |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | M |

| 測試配備 | |
|---|---|
| ☆機　型 | PⅡ-500 |
| ☆記憶體 | 128MB RAM |
| ☆音　效 | SB128Live! |
| ☆顯　示 | DirectX相容卡 |
| ☆光碟機 | Aopen 8XDVD |

玩家還記得Constructor嗎？國內好像翻譯成“營建大亨”，還記得那些複雜又有趣的玩法，和總是抱怨交通不便的小人兒嗎？黑金企業就是“營建大亨”的第二代啦！



這次黑金企業的時間背景設在美國的一九二十到一九三十年代，這時犯罪組織正無法無天的展開一波新的高峰期，那時的犯罪組織有一個特色，就是以家族為單位向外擴張，漸漸形成一個個龐大的家族體系，他們各自有其勢力範圍，包括了賭場、販酒、收保護費等等，有時為了爭奪金錢，地盤…等等有形或無形的利益，家族之間時常展開血腥的街頭火拼或是秘密暗殺等等行為。各位看過“教父”這部電影吧！大概就是那個樣子啦！

在遊戲中玩家扮演的就是一個為了自己的利益，不則手段的黑道份子·從一開始，玩家的發蹟地是一個粉小粉小的老土鎮，接著到拐子灣，再到緬甸的仰光，再回來美國這裡，到南部的喪犬溝，最後最後的目的地是罪惡城·玩家要想盡辦法把該地其他的大哥大打挎，取而代之，並在服從教父的指令之下，努力地吸錢錢……。

一開始，玩家必須還是要花點錢購買一點土地當大本營，然後蓋一些生產、修護及醫療等等的基本的單位，並且要努力的改良它們，不要一開始就一直想升級，雖然升級可以生產出更優良更好用的房客，但是花的錢也粉龐大的，然後儘量的生產一大堆的房客和工人當小嘍囉，因為這將是玩家將來資金來源的重要關鍵。接著，嘿嘿…就是大展身手的時候了！這套遊戲的好玩之處，就是不侷限玩家用什麼方式，可以用光明正大或是極盡卑鄙無恥的方式去玩，不過既然這是一款以黑社會為故事背景的遊戲，當然就要將人性最黑暗的角落儘量的發揮，儘量的顯露出來囉！



黑金企業裡，玩家有各種不同的手下，要善用他們的功能來完成目標，有：工人、修理工人、槍手、不速之客、刺客…等等，還有一些是可以利用來達到目的角色：像是惡鬼、妓女、破壞狂等等，還有就是採中立態度的警察先生，不過他的中立是可以藉外力改變的，只要每個月記得要多多孝敬，警察就會巡邏自己的地區，這樣做有一個好處，就是有警察巡邏的地區，對手比較不容易把你的地盤搶走。



黑金企業的畫面是以800×600的顯示模式來表現，筆者覺得相當的好看，一開始的3D動畫做得十分幽默，令人有十分想看下去的感覺，當看到那個被認錯傢伙的下場時，真的是覺得他蠻可憐的。遊戲中可以看到工廠作業的小動畫，感覺上有點像凱撒大帝和工人物語的感覺，不過黑金企業還要更立體一點。只要用滑鼠點一下房屋，就可以在右下角的視窗看到屋內作業的情形，點一下小人，可以看到他們活動的情形，還會跟你講一段符合他身份的話，相當的幽默有趣。

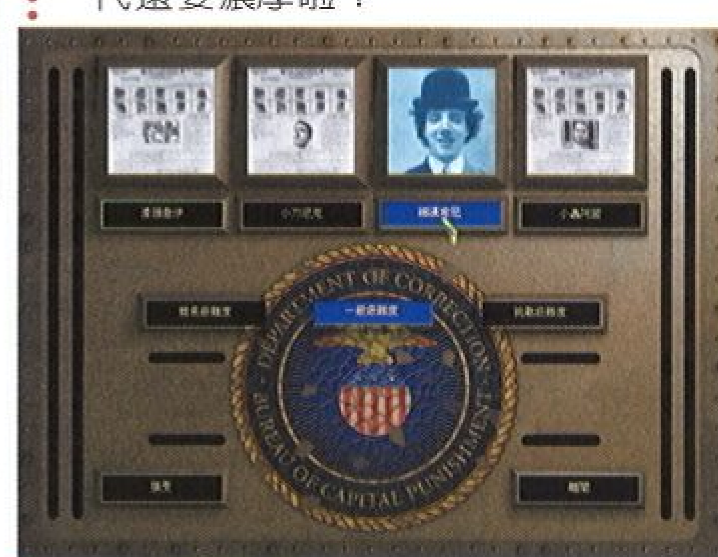




在黑金企業的音效方面，遊戲中的背景音樂是採輕音樂的演奏曲風，在筆者進行遊戲時，輕輕的在筆者耳邊迴盪著，相當的好聽，絲毫不會有吵雜的感覺，就算是聽久了也不會聽膩，不玩遊戲的時候，把它擺著聽聽也是不錯的。在人物語音的方面，有一部份改成了中文語音，依職業的不同，當玩家點選他們的時候會有不同特性的聲音，聽起來蠻有趣的，而一部份還是維持原來的英文語音版本。

在操作介面的表現方面，黑金企業是採圖形式介面，以各種小圖形來代替玩家所需的功能，當滑鼠移動到icon的時候，就會出現它的線上說明，對於玩者來說相當的直覺方便，省去了一次次查閱手冊的麻煩。不過，相對的，手冊就製作得十分簡略了！

基本上遊戲的玩法跟上一代並無多大的區別，一樣是要發揮自己經營的能力，努力去將自己的事業擴大，不停的買地、建造房屋、店舖、工廠、醫院等等的建築物，然後再決定要放置那一種房客來賺錢或生小孩，然後努力的維持它們的運作，讓他們的生活能夠安居樂業。再努力的擴大自己的事業和地盤，直到完全吞併其他的家族之後，就算過關了。不過跟上一代比起來，黑金企業已經有長足的進步，像是取消工頭的角色，玩家可以隨時直接指派工人去工地工作，還有就是只要玩家想要，可以隨時決定派出槍手幹掉對方。最後當然就是黑道的色彩比上一代還要濃厚啦！



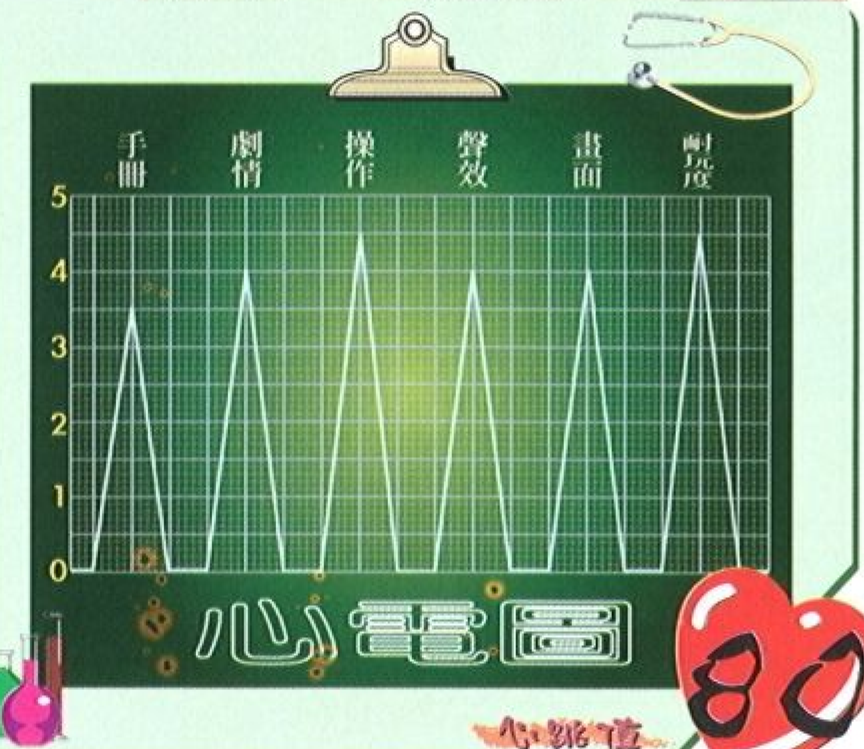
說實在的，黑金企業是一款不太容易玩的遊戲，幸好遊戲有提供訓練模式，提供了簡易、普通、和困難三種模式，玩家可以在此多多練習，然後再和朋友上網廝殺，要不然，光是要應付那些層出不窮的狀況，就夠讓你手忙腳亂的了。不過，值得鼓勵的是，這次黑金企業引進國內的時候，國內的代理公司特別將它改成了中文版，在遊戲中只要你看得到的訊息，除了遊戲中的招牌之外，全部都是以中文出現，這對英文程度沒這麼好的玩家來說，的確是一大福音，比起第一代營建大亨的原文版，對於玩家來說，黑金企業是親切得多啦！






有黑暗就有光明！所以，在這個遊戲中還是會有警察先生的存在的，要對付警察除了賄賂他們這個方法之外，也可以在適當的地點建一個「妓院」，用它來生產一些美麗的「妓女」，她們可以將週圍的人全部都吸引過去，包括警察在內，趁著他們被迷惑的時候，就可以去幹壞事了！或是派個工人到對方房屋中潛伏著，然後破壞下水道，這樣一來，整條街的馬桶全部都會不通，這時候就會發生一件粉噁心的事，所有的「嗯嗯」都會滿出來，你就可以看到便便從門啊、窗戶啊甚至屋頂上滿出來的樣子，然後所有的房客都會跑出來，3年之內都不會有人去住喔，粉棒吧！

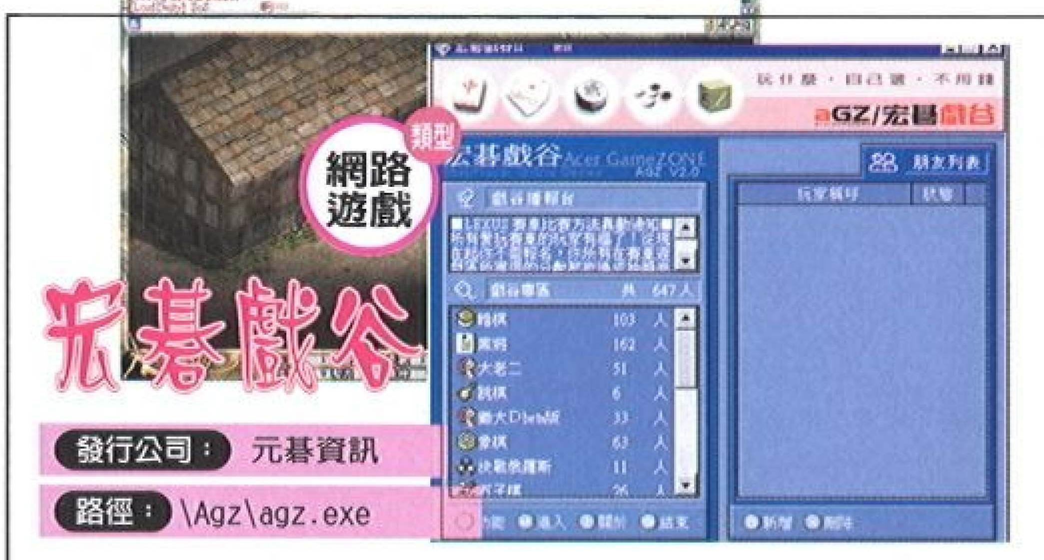
／SNOOPY












發行公司：元碁資訊

路徑：\Agz\agz.exe




發行公司：協和國際

路徑：\Ed5\ed5_try.exe




發行公司：華義國際

路徑：\Sango2\setup.ex




發行公司：華彩軟體

路徑：\Gcdemo\setup.exe




發行公司：Sierra

路徑：\Pinball\thrilldemo.exe

Shift （左）（右）＝左、右檔板

Z / Space ＝搖抬

↓ ＝開球　　Esc ＝離開遊戲




發行公司：Eidos

路徑：\F1wgp\setup.exe

↑ ↓ ＝加速、煞車　　← → ＝左、右轉

Shift Ctrl ＝排檔　　Esc ＝選單




發行公司：Talonsoft

路徑：\Flydemo\setup.exe

↑ ↓ ＝前進、後退　　← → ＝左、右飛行

Shift （右），Ctrl （右）＝上、下飛行

Esc ＝選單　　Alt

1 2 3 4 5 6 ＝武器種類

左、右鍵＝第一、二種攻擊






## 日 劫



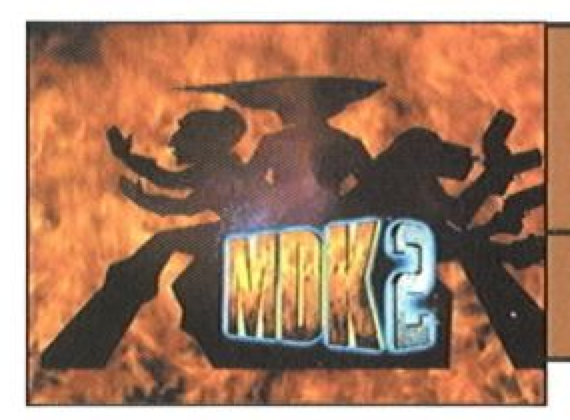

發行公司：智冠科技
路徑：\Zj\zj.avi



## 熱舞2000SE




發行公司：第三波
路徑：\Cgse\cgse.avi



## MDK2




發行公司：英特衛
路徑：\Mdk2\mdk2.mpg



## Heavy Metal:FAKK2




發行公司：Gathering of Developers
路徑：\Hm2k\hm2k.mpg




## (Share) 共享軟體 ～目錄於\Share

**ed5bmp.exe**
英雄傳說V：海の檻歌桌布－協和國際提供

**clock.exe**
英雄傳說V：海の檻歌小時鐘－協和國際提供

**ce.exe**
channeleyes快易點－網眼科技提供

**crover.exe**
任意門2000－美商酷嘛股份有限公司提供

## 附註說明：




●解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑會有檔案覆蓋的情形。



## 任意門2000

任意門2000為一套漫遊軟體，其最大功能為個人入口整合，讓你更方便、更省時、更有效率地活用網際網路。它的多重功能使你的網上活動猶如現實生活般的多采多姿，充滿活力。以遊網概念延伸的網頁瀏覽功能，除能幫助網上溝通、拉近網路交友距離之外，更重要它能提供您最Hot、最多人潮的熱門網站去處，讓您輕易選擇熱門網站去得到您想要的資訊。

### 任意門2000為您帶來不少好處：

‧**快速使用**：任意門2000只有400餘KB，讓你快速下載。而且一申請帳號即可使用，不必等待。

‧**輕易選擇**：想要線上購物，卻又不知那個網站才是最好、最熱門的嗎？任意門2000輕易替您解決問題，每日即時提供您前十名熱門網站選擇。

‧**網路漫遊**：您可以很容易和瀏覽同一網站的網友或網站經營者互動，快速得到您想要的網站訊息，解決以往一堆疑問又無處詢問的煩惱。

‧**網路交友**：任意門2000隨著你到任何網頁認識同網頁的使用者，找到更多志同道合的網友。

‧**聯繫方便**：所有親友名單都儲存在server端，用戶不必擔心有人冒名傳檔或發訊息，也不用擔心不能使用其他電腦來聯繫。

‧**輕鬆區分朋友**：將親朋好友加入名單，當他們在上網後，「親朋好友」會立即顯示對方，不需尋找他們在何處即可聯繫，隨時知道親朋好友的狀態。

‧**輕鬆建立團體或頻道**：透過任意門2000，輕鬆建立自己專屬團體當創辦人，或是尋找有興趣的團體當團員，更可自建頻道來暢所欲言！您所想到的任意門2000都替您設想周到。

‧**個人隱私**：任意門2000可支援網友同時使用2個暱稱，更方便區分親朋好友或一般網友，以保護個人隱私。


勇者
泡泡龍3
12勁GAME
劍分天下
內容更精彩！更多樣化！
即將登場
完全3D製作，內容超可愛！
Windows95. Windows98
適用
製作發行：
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之A2
TEL:04-3107066 FAX:04-3107068
網址：http://www.lonaisoft.com.tw
◎本廣告所提及之產品名稱及商標皆隸屬該公司所有
7 ELEVEN
Hi-Life 萊爾富
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

親子休閒的最佳遊戲　全家共同的歡樂語言

# Hero 英熊本色

想帶走我的愛人，先問我手中的鎚！

是英雄還是狗熊？

拿出氣魄一決勝負吧！

憑你這隻狗熊也想跟我鬥，再練個一百年吧！

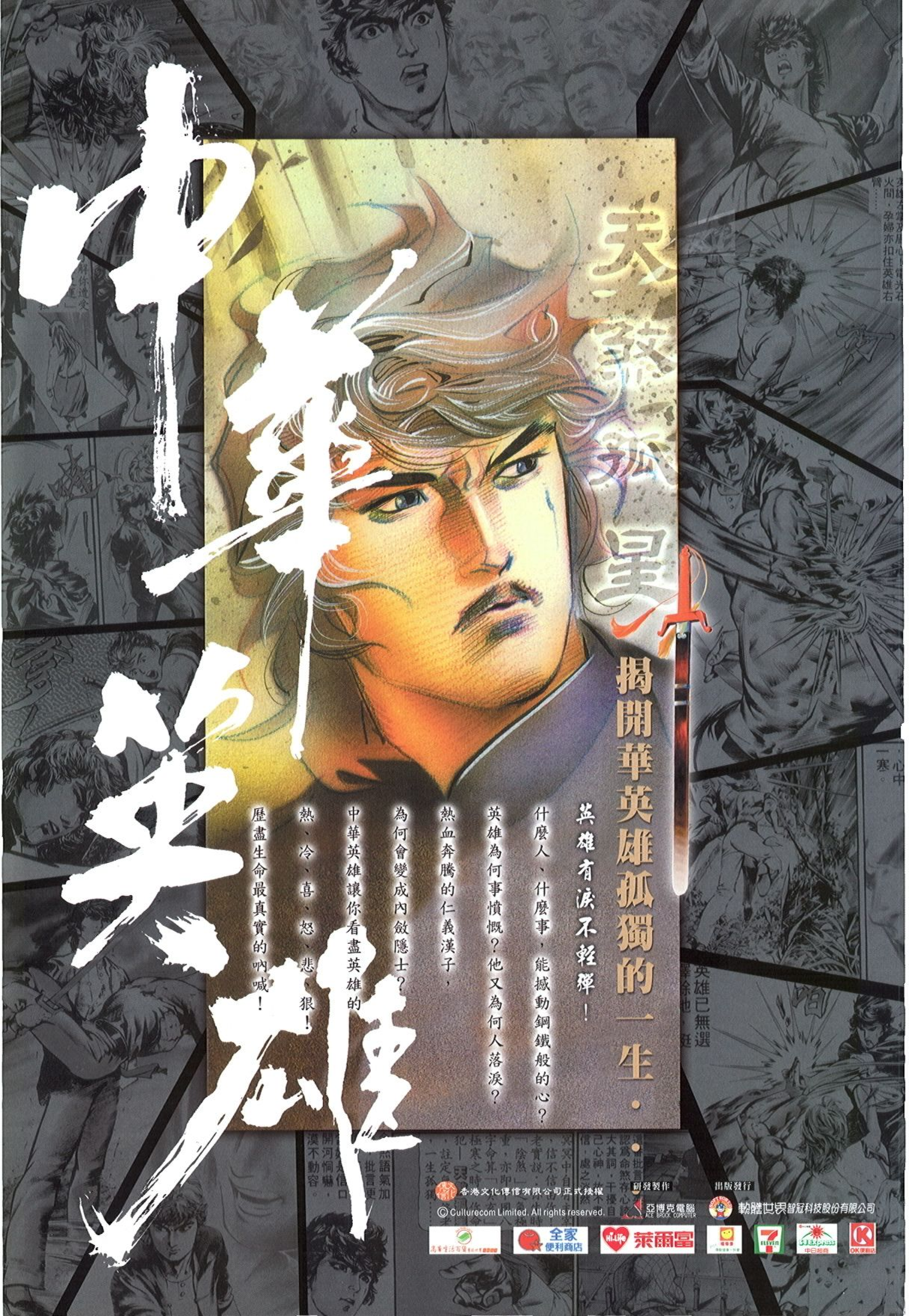
*全3D製作，媲美電視遊樂器的動作解謎遊戲。
*由簡單到刁鑽的謎題設定，看你搞不搞得定。
*充滿電擊、撒蛛蛛網等特殊攻擊。
*數十種有個性的魔獸一一亮相，還會大跳霹靂舞。
*動作流暢，不論行進或奔跑，毫不停滯，一路暢玩到底。
*操作簡單，最易上手，大人小孩都稱讚。
*自動繪地圖功能，絕不會在3D迷宮中暈頭轉向。
*多鏡頭旋轉功能，讓你不會錯過任何蛛絲馬跡。



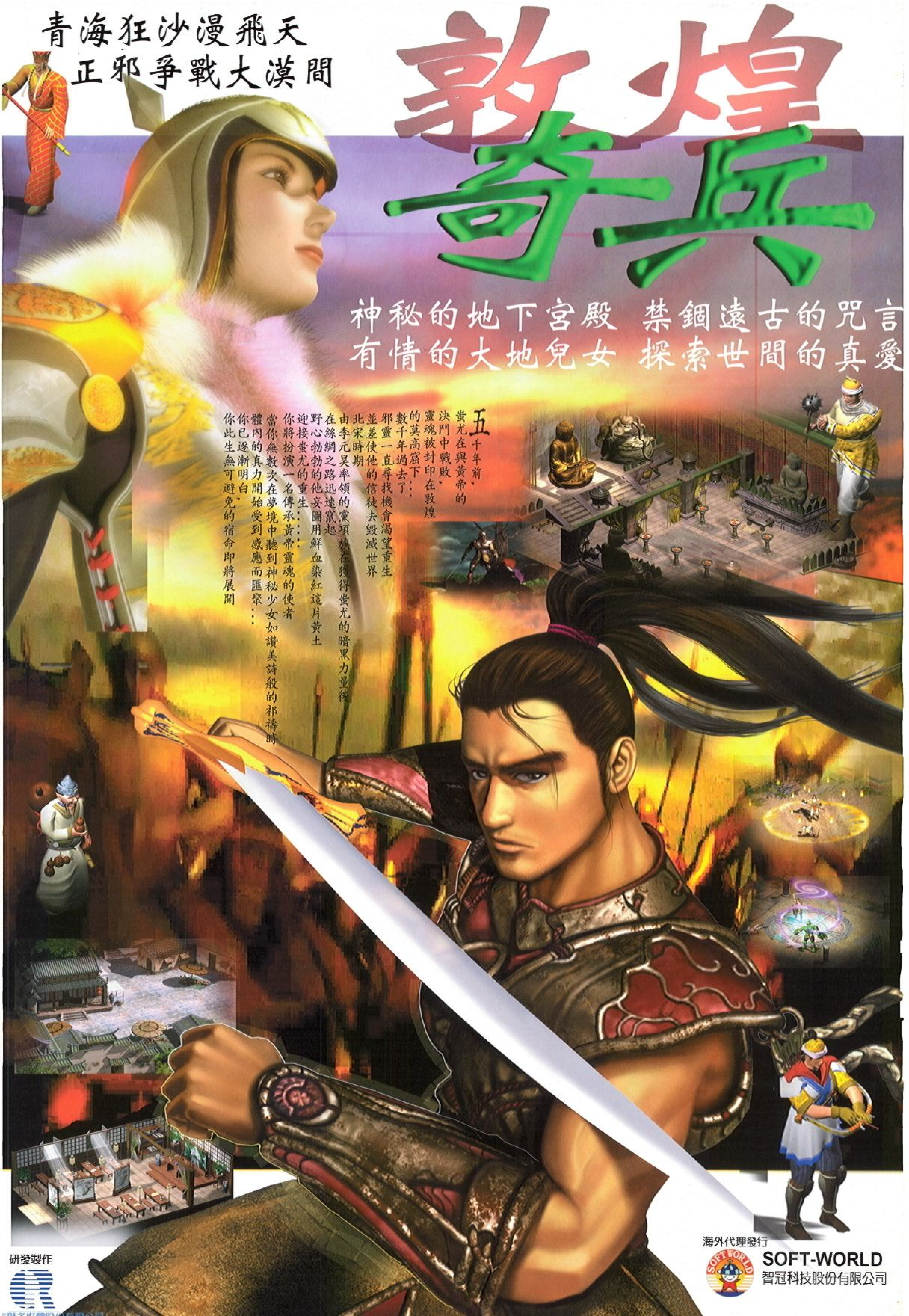
魔咒
泡泡龍
這一次泡泡龍將和四個勇者，
一起解除魔女的咒語！
各關魔頭將使你更頭痛
泡泡龍出現加入戰局
有四個角色來幫你挑戰
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
研發製作
致文有限公司
POCKET
TEL:(02)27670753



劉備、曹操、孫權的天命之爭
2000年最令人期待的
即時角色戰略大作
蜀漢英雄風雲錄
劉備三顧茅廬
關羽過五關斬六將
張飛勇拒曹家百萬軍
孔明獻計分天下
趙子龍單騎救主
霸權
三國霸業
之(一) 劉備陣營
研發製作
詮積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.
台北市103承德路三段10號3樓之3號
TEL:(02)25912712 FAX:(02)25950821
http://www.changesoft.com.tw
3F-3, No.10 Sec. 3, Chen Teh RD.,
Taipei, Taiwan R.O.C.
遊戲.歡樂.生活
出版發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司



中華英雄
天殺孤星
揭開華英雄孤獨的一生・
英雄有淚不輕彈！
什麼人、什麼事，能撼動鋼鐵般的心？
英雄為何事憤慨？他又為何人落淚？
熱血奔騰的仁義漢子，
為何會變成內斂隱士？
中華英雄讓你看盡英雄的
熱、冷、喜、怒、悲、狠！
歷盡生命最真實的吶喊！
香港文化傳信有限公司正式授權
© Culturecom Limited. All rights reserved.
研發製作
亞博克電腦
ACE BRICK COMPUTER
出版發行
軟體世界智冠科技股份有限公司
全家
便利商店
萊爾富
7-ELEVEN
中日超商
OK便利店



青海狂沙漫飛天
正邪爭戰大漢間
敦煌
奇兵
神秘的地下宮殿 禁錮遠古的咒言
有情的大地兒女 探索世間的真愛
五千年前，
蚩尤在與黃帝的
決鬥中戰敗，
靈魂被封印在敦煌
的莫高窟下……
數千年過去了
邪靈一直尋找機會渴望重生
並差使他的信徒去毀滅世界
北宋時期
由李元昊率領的黨項族在獲得蚩尤的暗黑力量後
在絲綢之路迅速竄起
野心勃勃的他妄圖用鮮血染紅這片黃土
迎接蚩尤的重生……
你將扮演一名傳承黃帝靈魂的使者
當你無數次在夢境中聽到神秘少女如讚美詩般的祈禱時
體內的真力開始受到感應而匯聚……
你已逐漸明白，
你此生無可避免的宿命即將展開
研發製作
海外代理發行
SOFT-WORLD
智冠科技股份有限公司


電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
136
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$17 ・馬來西亞 RM$8
新加坡 S$5 ・美國 USD$6
加拿大 CAD$8 ・澳洲 AUD$9
2000 /
AUGUST
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
PC POWER Zine
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
特別報導
美國2000年E3展
深入專訪(下)
－數十款未來勁作介紹！
直抵香江情義武俠世界
遊戲極品堂
－最新作深入介紹！
平妖傳
仙狐奇緣
攻略白皮書
閻王令
創世啟示錄
祕技補給站
閻王令學全所有法術
小魔女帕妃睡三小時保健康
笑傲江湖九連擊密招
三國志七謀反篡位 更改國號
明星志願2000全面提高屬性
夢幻水族箱養出美人魚
幕府將軍提升建築能力
本期超值附贈
縱橫天地烽火三國
Fancy Century
幻想・紀・元
勁碟MegaDisc
英雄傳說V
海之檻歌、
三國風雲2、
戰略高手
MDK2…等
11款試玩／展示強打！